

DDI - ILL

SZUPER

AZ ÖTLET SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KÜLÖNKIADÁSA



A BIT-LET első száma 1983 októberében jelent meg. A legutóbbi pedig 1986 februárjában. A kettő között 28 szám. Ez a Szuper BIT-LET a 28 szám közül elsősorban az első 12 legjobb anyagait tartalmazza. De sok minden bekerült a későbbi, az elmúlt évben megjelent számokból is. Szuper vagy nem szuper, BIT-LET-ünk alapjai nem változtak a kezdet óta. Így hát nyugodt szívvel vállaljuk az akkori Toborzót, s bízunk abban, hogy ma is akadnak, akik elolvassán, sorainkba állnak! Sajnálatos módon szerkesztőségünk számítógépe egyelőre még nem képes zeneszerzésre, így nem sikerült megfelelő toborzó verbunkost komponáltatnunk az ünnepi alkalomra (persze ami késik, nem múlik!). Így hát csak szavakban fordulhatunk a nagyérdemű publikumhoz, a tisztelt regrutajelőtekhez:

Ne kiméljenek bennünket!

Árasszák el szerkesztőségünket minél több információval, kritikus és behízog levelekkel, észrevételeikkel! Célunk a hazai személyi számítógépes társadalom összefogása és megosztása! Összefogás a személyi számítógépek minden rendű és rangú rajongójával, a gépek terjesztéséért, a programokért, a felhasználókért és az egyre több kilobyte-ért. Összefogás a szűklátókörűség, kisszerűség, a személyi számítógép terjesztését akadályozó rendeletek és téveszmék, valamint a számítógépek terjedésének vámszedői ellen.

Megosztás?

Megosztás a szónak jó értelmében. Nem akarunk semmiféle konfliktust megakadályozni és elhallgatni. Hadd csapjanak össze érvek és ellenérvek. Gyártók és felhasználók, szoftveresek és hardveresek, táborok és ellentáborok, egy-egy gép hívei és ellenfelei. Nem célunk megakadályozni, hogy összeveessenek! Csak egyet kérünk tábornoktól és közkatonáktól, tiszteltől és tiszthelyettesektől! Kard kard ellen, érv érv ellen, szemtől szembe csatázzunk!

Összefogás!

Összefogást hirdetünk a szónak abban az értelmében is, hogy a BIT-LET ne maradjon szerkesztőségünk, valamint már az első szám megjelenésében segédkező számítógépes barátaink magánügye. Szeretnénk, ha minél több szakértő és érdeklődő lenne nemcsak olvasónk, hanem aktívan közreműködő munkatársunk is! Toborzói hagyományok szerint ilyenkor illik elegendő zsoldot, bort, búzát és békességet, valamint fűt és fát ígérni. Mi fű és fa helyett Gépfrontot hirdetünk!

Előre a Gépfrontért!

Kezdők és haladók, géppel rendelkezők és gépért áhítozók, oktatók és okítottak, hardveresek és szoftveresek, műszakiak és felhasználók, profik és amatőrök egyaránt találjanak nekik szóló olvasnivalót!

Jelszavunk még ezen kívül:

Arccal a suli felé!

Arccal azok felé, akik ma tanulják a gépkezelés és géphasználas alapjait! Hiszen rajtuk múlik, hogy lesz-e a felhasználásra kellőképpen felkészített, kellőképpen megfertőzött nemzedékünk. Az összefogás sikere rajtuk is múlik, az összefogás eredményessége rajtuk keresztül, rajtuk áll vagy bukik!

Toborozzuk híveink közé mindazokat, akik jelszavainkkal és célkitűzéseinkkel egyetértettek, akik képesek gondolatainkat elolvasni, saját egyetértésüket vagy egyet nem értésüket pedig akár botladozón is mondatokba foglalni! És végül, de nem utolsósorban kérjük, hogy ne feledjék:

Lapjaink meg vannak számlálva!

Tizenhat oldalra vagy húszra csak tizenhat-húsz oldalnyi közlendő fér. Havonta egyszer; vagy esetleg majd havonta kétszer ennyit vagyunk képesek Önökhöz eljuttatni. De nem felejtünk! Egyetlen közlésre érdeemes gondolatfoszlányt sem engedünk át az enyészet martalékának!

Ne feledjék: A szerkesztő azért van, hogy a lap olyan legyen, mint amilyenek az olvasói!



VALLATÓ

2-49. o.

A BIT-LET eddigi történetének egyik legsikeresebb rovata lett a VALLATÓ. Földézzük valamennyi gép vállatását, tekintet nélkül arra, hogy az idő bennünket igazolt vagy sem. Így fordulhat elő, hogy jóslásaink vagy jövőbe vetített óhajaink és sóhajaink nem mindig jöttek be!



KÍNPADON A ZX 81

2-5. o.

„A gép forradalmat jelentett. Mind műszaki megoldásait, mind az árát tekintve a fantasztikum határát súrolta megjelenésekor. Amióta kiforrottabb konstrukciók is piacon vannak, komoly számítógépes nem vásárol ZX 81-et, de változatlanul ajánlható minden kezdőnek” – írjuk két évvel ezelőtt. S írjuk és valljuk ma is!



KÍNPADON A HT 1080Z

6-11. o.

„...Az inkvizítorok általában pontosan négyes osztályzatot adtak a szubjektív véleményre. Szerkesztőségünket egy kicsit meglepte ez a magas átlagosztályzat, de úgy látszik, mi hallottunk eddig sok rosszat a HT-ről, pontosabb vizsgálat esetén kiderül, nincs is olyan sok baj vele.” – Az a baj, hogy az osztályzatok, s a Vállatás óta szerzett személyes tapasztalatunk is arra intenek bennünket – ez a vállatás egy kicsit rózsaszínűbb lett, mint a valóság!



KÍNPADON

A ZX SPECTRUM

12-15. o.

Egyik inkvizítorunk írta a Spectrumról: „A számítástechnika népszerűsítését egyedülállóan szolgáló »cégecske« színté diktálja a feltételeket a nagyoknak. Olcsóságát nem az eladhatatlan készletek, hanem a zseniális műszaki megoldások eredményezik. A ZX 80-81 gyerekbetegségeit nagyrészt orvosolták, és olyan játékszeret bocsátottak ki, amit felnőtte válva sem fog eldobni tulajdonosa, inkább megszállottként védelmezi majd.” Nos az utolsó mondat kiállta az idő próbáját, de ami az eladhatatlan készleteket illeti...?

KÍNPADON

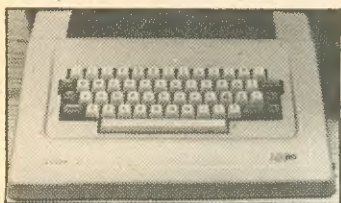
A COMMODORE 64

16-19. o.

„A gyártók játékgépnek készítették, ám hazai magas ára egyelőre lehetetlenné teszi, hogy bárki ezért vásárolja meg. A nagy gépekhez viszonyított alacsony ára azonban indokoltá teszi, hogy más

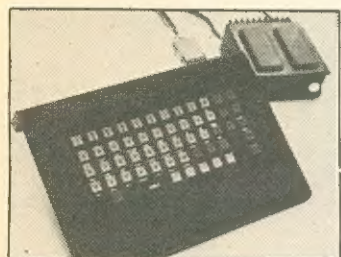


területeken a legjobban használható gép legyen." – Az ára ugyan nagyot változott azóta – hál' Istennek. De a megállapítás azért igaz maradt.



KINPADON AZ ABC 80 20-23. o.

A mikroszámítógépek első típusai között volt, így a jelenleg dolgozó számítástechnikai szakemberek nagy része ezen tanulta meg a BASIC nyelvet, ezen a gépen ismerte föl, hogy a nagy és misztikus számítógépek egyszemélyesek korzaka lejárt. A „matuzsálem” még ma is állja a próbát, bírja a megpróbáltatásokat!



KINPADON AZ AIRCOMP 24-28. o.

„Ma még nyitott kérdés, hogy mi az AIRCOMP jövője. Magának a gépnek, mint konstrukciónak lenne jövője... különösen ha »megfelelő helyen« is látnának benne fantáziát.” – Ezt írtuk akkor... Azóta a gép gyártása megszűnt, de az értékeitelünk mit sem változtat!



KINPADON A PRIMO 30-35. o.

„Úgy érezzük, hogy a Primo megjelenése többet jelent annál, mint hogy még egy számítógéptípus kapható az országban... Valaminek a kezdete lehet, itthon elnyerheti azt a szerepet, amit a Commodore vagy a Spectrum kapott a fejlett országokban...” A Primo elterjedt ugyan, de nem lett mérföldkő. Hogy miért, ezt mi sem tudjuk!



KINPADON A VC 20 37-41. o.

„Egy inkvizitor ha egy kicsit ad magára, akkor igazán jó osztályzatot már nem ad

egy öslényre. Így talán a VC 20-as lesz az egyike azoknak az első gépeknek, amelyet – jóleső érzéssel – hamarosan elfelejtünk...” Megállapításunk, s a közölt osztályzatok nem várt ellenkezést váltottak ki a VC 20 híveiből. Az osztályzatok talán valóban szigorúbbak lettek a kelleténél, de az osztályzatok mégis maradnak!

KINPADON A VALLATÓ 43. o.

Vallatónk alapelvét meghazudtolva elkészítettük a táblázatok táblázatát. Az adatokat összehasonlítottuk egymással. Jól szórakoztunk – reméljük, olvasóink is ezt teszik... Ja, és ne vegyék túl komolyan!



KINPADON A ZX MICRODRIVE 44-47. o.

„Különös élvezettel, fogcsattogtatva gyűltünk össze, hogy végre a különböző típusú alapgépek helyett egy kiegészítő berendezést, egy háttérmemóriát vallathassunk...” Ennek az új típusú vallatónak egyelőre nincs folytatása. De még nem adtuk föl, hogy háttérmemóriákat és printereket is kintpadra küldjünk!

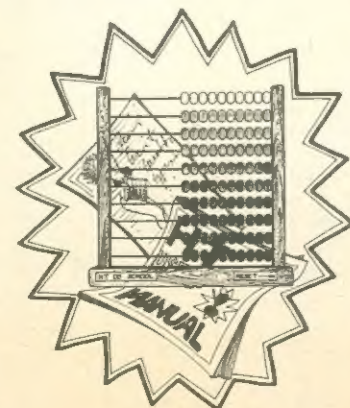


KINPADON A MICOLOR 01 48-49. o.

Ebben a Vallatóban ugyan már kinok sincsenek, de azért kinosan ügyeltünk a tárgyilagosságra!

BENCHMARK 50-51. o.

„Ezen az összefoglaló néven egy nyolc BASIC programból összeállított sorozatot értenek, amelyek különböző számítógépek és BASIC interpreterek sebességének összehasonlítására szolgálnak...”



SÓ-LET 52-53. o.

A népszerűségnek sokféle kétes fokmérése van. Am van egy kétségtelenül elfogadott mérce, s ez a paródia. Ha valamiről paródia készül, akkor azon legalább van mit parodizálni. – Íme a rólunk készült paródia.

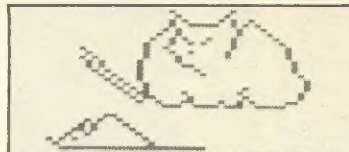


CSM LOGO 54-60. o.

Milyen tulajdonságokkal kell rendelkeznie egy kifejezetten pedagógiai célokra létrehozott számítógép nyelvnek? Segítse elő a problémamegoldó gondolkodás helyes módszereinek kialakulását, és rögződését; legyen könnyű az elsajátítása gyerekek számára is, juttalmazza sikerélménnyel a kezdettől fogva; ösztönözze és könnyítse meg a későbbiekben más számítógépek nyelvnek elsajátítását.”

PROGRAMOK – ÖTLETEK

ZX 81



Filmcsináló 62-65. o.

Egy program, amely lehetővé teszi, hogy az állóképek megmozduljanak!

Zenés ZX 65-66. o.

Megtudhatják, hogyan lesz a legkisebb számítógépből szintetizátor, s hogyan tárolhatjuk el leggyönyörűbb kompozícióinkat.

Beszélő ZX 66-67. o.

A gép, amelyen zenélni lehet, ettől a programtól már beszélni is képes!

Biztonsági kapcsolás 67. o.

Amely állítólag valóban biztonságosabbá teszi a gép és a magnó kapcsolatát!

Input port a ZX-hez 68. o.

ZX-hez, éppúgy 81-hez, mint Spectrumhoz!

A szerkesztő

azért van,

hogy a lap

olyan legyen,

amilyenek

az olvasói!

ZX SPECTRUM

ASSEMBLER rutin 68. o.

Amely szövegek jobbra, balra való scrollozását teszi lehetővé.

Bűvös lámpácskák 70-71. o.

A BIT-LET történetében kedves felüldést jelentett az a néhány játékprogram amelyet közöltünk. Közülük ez volt az első. Még mindig vállaljuk!

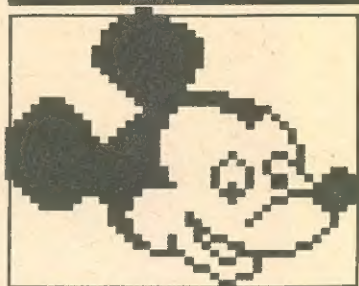
Távkapcsoló 71. o.

Apró hardvermódosítás, s a gép képes elindítani a magnót.

Hang a tv-hangszórón 71. o.

Sokak bosszúsága a Spectrum rossz helyre tett, s minusz hangrő sugárzó hangszórója. A megoldás ez!

HT 1080 Z



Fényképezőgép 72-77. o.

Ez az ábra is ezzel a programmal készült!

Síksí 76. o.

Egy játékoska, nem kevés programozói tanulsággal.

Tv-dömping 76. o.

Egy kapcsolás néhány forint alkatrészrel, s a HT sok-sok tévének tud képet adni!

Labirintus 77. o.

Itt sem a játék, hanem a programozói tanulság a lényeg!

HT PUSKA 78-80. o.

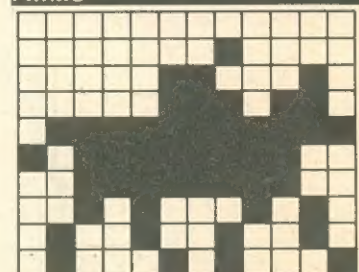
Háromoldalas táblázat, amely sok-sok tanulságos segédinformációt ad, s főleg foglalt össze a HT-használóknak.

ABC 80

Sortörés 82-83. o.

Rövid program – hosszú, de hasznos magyarázattal!

PRIMO



Karaktercsere 84-85. o.

Hasznos ajándék a Primo nyelvének egyik készítőjétől, amely új karakterek definiálását teszi lehetővé.



KIT 86-88. o.

„Megtaláltuk az első, majdnem KIT-ben építhető magyar mikroszámítógépet. Konstruktöre: Lukács József és Lukács Endre.” – Lapzártakor még mindig csak ez az egy ilyen gép van!

SÖRVEZETŐ 89-100. o.

Székel Jenő Z80 gépi kód című sorozatának teljes, javított anyaga. A részletek tartalomjegyzékét a 90. oldalon találhatják.

GÉPNYERŐ 112. o.

„Volt már harmadgépnyerő, félgépnyerő, HT-nyerő, Gépnyerő, Micolor-nyerő. Két gép nyerő. Szuper BIT-LET-ünkől sem maradhat ki a pályázat.” A nyermény ezúttal egy HOMELAB III. Aki nyerni akar, birkózzon meg Börönd Ödönnel és családjával!

Szuper BIT-LET az OTLET számítástechnikai különdíjasa + Felelős szerkesztő: Erdős Ákos + Szerkesztő: Angyalosi László + Szerkesztőség: Budapest XIII., Jász utca 103-105. + Levélcím: Budapest 1986 + Telefon: 403-743, 403-797 + Kiadja az Ifjúsági Lap- és Könyvkiadó Vállalat + Felelős kiadó: dr. Petrus György + Készült a Zrínyi Nyomdában Budapest 1986-ban + Terjeszti a Magyar Posta



Két igazán egyszerű szerszám, még két kalapács is különbözhet egymástól: az egyiknek simább a nyele, jobban simul a kézhez, a másik viszont egyenesebb fejú, ritkábban csúszik le a szögről! Hát még két számítógép! Az egyik okosabb, a másik butább, ez jobban hallgat a parancsra, az meg egyszerűen oldja meg a feladatot. És folytathatnánk. Vállaló rovatunkban egy-egy személyi számítógép vizsgálatát végezzük el, sorra véve a Magyarországon már elterjedtebbnek tekinthető típusokat. Vállaljuk, hogy szubjektívek leszünk! Nem akarunk gyári adatokkal vitába szállni, éppen az a célunk, hogy a viszonylag hasonló kategóriájú gépek közötti különbségeket keressük, éppen azokat az eltéréseket, amiket a prospektusok nem tartalmaznak, amit csak a felhasználók ismernek. Ezért mindig olyan vállalatokat keresünk, akik az éppen kárpodon levő gépet jól ismerik, gyakran használták már. A ZX 81 méltó arra, hogy elsőként állja végig a kínokat, még akkor is, ha az adott osztályzatokból kiderül, hogy nem vizsgázott kitűnőre.

GYÁRI ADATOK

Memóriaméret: 1 kbyte beépítve, tartozékként kapható 16 és 64 kbyte.

Méret: 167x175x40 mm

Súly: 350 gramm

Billentyűzet: igen egyszerű, fóliaérintkező megoldás.

Beépített magnetofon: nincs.

Perifériák: tv-készülék (csak fekete-fehér), kazettás magnetofon, printer, I/O interface, beszédszintetizátor.

KÍNRENDSZER

A ZX 81 vállatása közben dolgoztuk ki azt a kínrendszert, amely a többi személyi számítógépre is alkalmazható. A közösen elfogadott 13+1-es kínrendszer alapján alakult ki a táblázatunk, amely a vállalatok által adott osztályzatokat mutatja, és ezek átlagát. Nem osztályzott mindenki minden szempontot, csak azokat, amelyekben járatos, és amelyekben úgy ítélte, hogy egy osztályzattal kifejezheti a véleményét. A táblázatból látható, hogy az iskolai módszert választottuk egytől ötig. A kapott átlagok így is érdekesek, azonban – hogy a legszükségesebb vélemények is érthetőek legyenek – szükségesnek éreztük az egyes kínok magyarázatát.

Ár – 4,2



Ez bizony nagy kín! Előszörban itthon. Olyannyira, hogy megbukott, osztályozhatatlan. Tény, hogy a többi géphez viszonyítva még mindig a legolcsóbb, azonban az áránál is, és egyéb szempontjainknál is a gépeket igyekeztünk saját magához viszonyítani, és nem egy elvont, nem létező ideálhoz vagy a meglevő egyéb típusokhoz. Az ár kérdését tehát a vállalatok így tették fel: megéri-e a pénzét? Itthon nem, külföldön igen. Zoletnik Sándor így fogalmazott: „Ára megjelenéskor forradalmian alacsony volt, azóta rohamosan csökkent. Lassan közeledik a hamburger árához”.

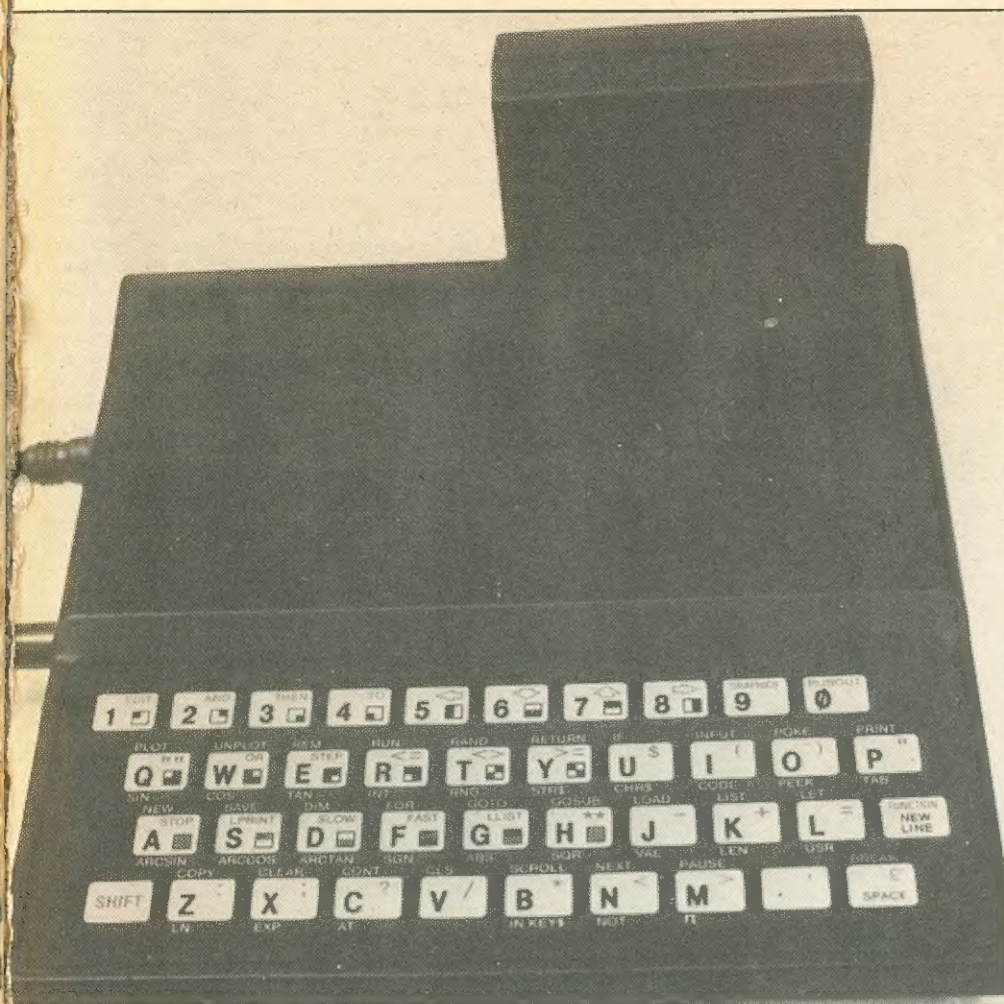
Perifériák – 3,1



Ebben a pontban mindig azt osztályozzuk, hogy az alapgép milyen kiegészítő berendezésekkel kapcsolható össze. Hosszan kerestük az elnevezést a „bővíthetőségtől” a „kapcsolatokig”. Ez utóbbit azzal vetettük el, hogy túlzottan

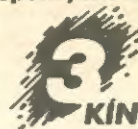
VÁLLALÓ

KINPADON A ZX 81



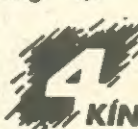
érzelmes. Végül kemény munkával megtaláltuk a már évek óta használt kifejezést: a perifériákat; itt azonban azok minőségét nem osztályozzuk, kizárólag azt, hogy milyen és mennyi periféria-lehetőség van. A ZX 81-nél megoszlanak a vélemények, aminek egyik oka, hogy Magyarországon hozzáférhető periféria kevés van, és az is drága. Ebbe a pontba tartozik a memóriabővítési lehetőség is, amelyre ennek a gépnek nagyon is szüksége van, hiszen a beépített 1 kbyte inkább „felajátás”-nak nevezhető, mint „memória”-nak. A ZX 81 könnyen bővíthető 16, illetve 64 kbyte-ra, de alkalmanként az érintkezési hibák miatt mindent elfelejt.

Képernyőkezelés – 2,7



Beletartozik a színek lehetősége, a felbontóképesség, a tárolható oldalak száma, a feliratozási lehetőség, egyszerűen mindaz, ami a képernyőn megjelenik. A ZX 81 csak fekete-fehér képet tud, a kép előállításának módja igen egyszerű, forradalmi konstrukció. Nagy hibája, hogy a képelőállítás befolyásolja a gép sebességét: ha a képernyőt kikapcsoljuk, lényegesen gyorsabbá válik. Kép nélkül viszont nehéz az élet! Felbontóképessége gyenge, 44x64 pixel. Ékezetes betűk nincsenek, összesen 22 sorba, soronként 32 karakter írható. A képernyő pontonkénti tartalmát nem tárolja a gép.

Hang – 1,6



A legjobb indulattal sem állíthatnánk, hogy a ZX 81 a muzsika klasszikusain nevelkedett. Közvetlen BASIC utasítással előállítható hangja nincs, de zenei hangját „előhívhatjuk” gépi kóddal. Érdemes?

ZX 81

VALLATASANAK EREDMENYE

K I N O K	REVAI VERA KOZEPIISK. TANULO	BRANYI LASZLO FOISK. HALLGATO	SZENTTORNAYI LASZLO FOISK. HALLGATO	ZOLETNIK SANDOR EGYETEMI HALLGATO	KEPES JANOS MATEMATIKUS	SZEKELY JENO FOISK.	HALASZ PETER EGYETEMI HALLGATO	DR. TOROK TURUL MATEMATIKUS	ATLAG
1 .KIN:AR	1	4	4	1	5	5	3	4	4.2
2 .KIN:PERIFERIAK	5	2	2	3/4	3	1	3	2/3	3.1
3 .KIN:KEPERNYOKEZELES	1	2	2	1	2	2	1	2	2.7
4 .KIN:HANG	1	1/2	1	1	2	2	1	2	1.6
5 .KIN:KAZETTAS TAROLAS	1	2	2	1	3	3	2	2	2.4
6 .KIN:GEPI KODU PROGRAMOZAS	1	3/4	4	2	3	2/3	2	2	2.8
7 .KIN:MEGBIZHATOSAG	3	3	1	3	3	2	2	1	2.5
8 .KIN:BILLENTYUZET	3	2	1	2	3	2	2	2	2.1
9 .KIN:DOKUMENTACIO	4	4	5	1	5	5	4	3	4.3
10 .KIN:EDITALAS	5	3	3	4	5	4	3	3	3.7
11 .KIN:A GEP PROGRAMNYELVE	4	2	3	1	4	1	3	3/4	3.2
12 .KIN:TANULHATOSAG	1	4	5	1	5	1	4/5	4/5	4.6
13 .KIN:EMBERKOZELSEG	1	3	1	1	5	1	4	4	4.0
+ 1 KIN:SZUBJEKTIV VELEMENY	4	1	1	1	5	4	1	1	-
ATLAG	3.8	2.8	2.9	2.9	3.9	3.3	2.8	2.9	3.2

Tévedni emberi dolog, de igazán összekutyulni valamit csak számítógéppel lehet!

Kazettás tárolás megbízhatósága – 2,4

5
KIN

Beépített magnetofon-nal nem rendelkezik, viszont kapcsolható hozzá bármilyen típus. Rutinos ZX-ek szerint kellő gyakorlással kikísérle-
tezhető megbízható beolvasás; ezzel sokan próbálkoznak, de keveseknek sikerül. A be-
épített szintszabályozó automatika nem ki-
elégítő. Tény, hogy vallatásunk szünetében
tettünk kísérletet néhány egyszerű játék be-
olvasására, amely harmadszorra sikerült is.

Gépi kódú programozás lehetősége – 2,9

6
KIN

Monitor üzemmód nincs, gépi kódú programozás
lehetséges, egyesek sze-
rint túl bonyolult, mások
szerint igen egyszerű, de
szinte mindenki úgy ítéli,
hogy egy ekkora gépnek éppen elegendő.

Megebizhatóság – 2,5

7
KIN

Egységes a vélemény: a
csatlakozók állandó hi-
balehetőséget jelente-
nek és gyakori a gép túl-
melegedése.

Billentyűzet – 2,1

8
KIN

A gép olcsósága első-
sorban a billentyűzet
egyszerűségéből adó-
dik, amely technikailag
forradalmi újdonságokat
is hozott. Ennek ellenére
vannak, akik meg tudják szokni. Általános
vélemény az, hogy gyermekeknek megfelelő,
a felnőttek kézméretük és megszokásaik
miatt azonban idegenkednek tőle.

Dokumentáció – 4,3

9
KIN

Ebben a pontban kizáró-
lag a gép vásárlásakor
kapott írott anyagról van
szó, tehát nem minősít-
jük az egyébként fellel-
hető, szakirodalomban
megtalálható dokumentációt. Érdekes vita
alakult ki ezzel kapcsolatban: akik nem
ZX 81-en tanultak, úgy ítélték meg: gép-
könyvnek jó, BASIC tankönyvnek azonban
használatlan a dokumentáció. Aki viszont
ebből tanult, az tankönyvként is kitűnőnek
értékelt.

Editálás – 3,7

10
KIN

Ebbe a pontba tartozik
a szerkesztés, az utasítá-
sok módosítása, a szín-
taktikai ellenőrzés és ja-
vítás is. Általános véle-
mény, hogy az editálási
lehetőségek kielégítőek, több szempontból
kiválóak: karakterek beszúrására is van lehe-
tőség. Szemléletes, ahogyan az elfogadott
programsorokat felviszi a képernyő tetejére.

A gép programnyelve – 3,3

11
KIN

Általános vélemény,
hogy a gép program-
nyelve, a ZX 81 BASIC
kicsit szűk, de kezdők-
nek jól használható uta-
sításkészlet. Az osztály-
zatok között nagy eltérés is van, mert a
hiányzó utasításokat szellemesen megkerülő
jobbnek értékelik a gép nyelvét, mint a lus-
tább programozók.

Tanulhatóság – 4,6

12
KIN

Itt nem a nyelvre gon-
doltunk, hanem a gép
kezelésének tanulható-
ságára: mennyire speci-
ális, mennyire könnye-
dén használható. Az

alapvélemény ez: könnyen tanulható, de ór-
jltó. A frappáns vélemény azzal magyarázható,
hogy a gép sokfajta újítást tartalmaz, ezért
kezdőknek könnyen megtanulható, de aki
már más géphez szokott, az gyakran mellé-
nyúl. Szélsőségesen megosztottak a véle-
mények a BASIC alapszavak egyetlen „gomb-
nyomással” történő előhívhatóságával kap-
csolatban.

Emberközelség – 4,0

13
KIN

Ennek a pontnak a leg-
szebb megfogalmazása
nem tőlünk származik,
de vállalkozunk: mennyire
megy a gép a felhasz-
náló után vagy mennyi-
re kényszerül a felhasználó a gép után menni.
Ebből a szempontból a ZX 81 szinte kizárólag
jó minősítést kapott, általában barátságos,
szolgálatkész gépnek tartják. A lehetséges
idegenkedés egyetlen forrása a már említett
billentyűzet.

Szubjektív vélemény – 4,3

14
KIN

Ebben a pontban egy ál-
talános, minden objek-
tívítást nélkülöző meg-
fogalmazást vártunk ar-
ra, szereti-e használni a
gépet valaki vagy sem.
Vallatásunk során ismét összezsáptak a ZX-
hívók és kevésbé hívók. A véleményekből az
derült ki, hogy akik egyszer megszerették a
ZX 81-et, azok szinte szerelmesei lettek bele,
és haragosan fújtatnak, ha mások a hibákat
sorolják. A hibákat sorolók is elismerik azon-
ban, hogy a gép forradalmat jelentett, mind
műszaki megoldásait, mind az árát tekintve a
fantasztikum határát súrolta megjelenésekor.
Amióta kiforrottabb konstrukciók is piacon
vannak, komoly számítógépes nem vásárol
ZX 81-et, de változatlanul ajánlható minden
kezdőnek.

BRÁNYI LÁSZLÓ:
Szegényes
karakterkészlet,
fekete-fehér
képernyő

KEPES JÁNOS:
Az ára?
Laikusoknak,
kezdőknek
nagyon megéri!

SZÉKELY JENŐ:
A dokumentáció:
Gépkönyvként jeles,
BASIC tankönyvként
nem minősítem!

RÉVAI VERA:
Többször előfordult,
hogy fél óra után
a gép
hirtelen kikapcsolt
és mindent
elfelejtett.

SZENTTORNAYI LÁSZLÓ:
Nagyon gazdaságos
memóriakihasználás!



Elovestam a ZX 81 „kín”-os vállatásáról készült jegyzőkönyvet, és megszületett az első elhatározásom, hogy kéretlenül is a védelem nevében szólaljak meg. A kínrendszerrel nem kívánok vitába szállni, de meg kell jegyeznem, hogy könnyen hamis kép alakulhat ki az olvasóban, és főként a leendő személyi-számítógép-tulajdonosokban, ha a gép szolgáltatásait, teljesítőképességét elvonatkoztatjuk annak árától.

Egy Trabant vagy Lada jellemzőiben lényegesen eltér, és nem mindig hasonlítható össze például egy Mercedes-szel, de a közlekedési szabályok mindegyik típusra azonosak, és mindegyik alkalmas eszköz egy adott cél elérésére. Viszont ma Magyarországon a forgalomban részt vevők közlekedési kultúrátságát döntően a Trabant stb. vezetőkön lehet lemérni, függetlenül attól, hogy ők is szívesen vezetnének Mercedest. Márpedig ma, és valószínűleg a közeljövőben Magyarországon az általános számítástechnikai műveltség Trabantja a ZX 81, melyen a „vezetési gyakorlat” legalább olyan jól (ha nem könnyebben) elsajátítható, mint társain. A ZX 81 azonban rendelkezik egy olyan előnnyel, melyet a többiek nem mondhatnak el magukról, nevezetesen: ez igazodik legjobban a vevő pénztárcájához, és ez nem is lényegtelen szempont. A gép vállatási jegyzőkönyve bizonyára annak legegyszerűbb változatain szerzett tapasztalatokat tükrözi. Tekintettel arra, hogy ELKON gazdasági munkaközösségünk ezzel – is – foglalkozik, hadd hívjam föl az olvasók figyelmét arra, hogy ZX 81 továbbfejleszthető! Ime néhány lehetőség, amelyek megvalósulásában mi is partnerei lehetünk a ZX-tulajdonosoknak.

Perifériák

Létezik már hazai gyártású, 16 kbyte-os memóriabővítés, melynek azonban igazi szépséghibája, hogy a szocialista és hazai gyártmányú alkatrészek ára miatt lényegesen nem olcsóbb az „import” memóriáknál. Előnyének mondható, hogy a csatlakoztatás érintkezési hibája ennél nem jelentkezik. Lényegesnek mondható periféria lenne a nyomtató, melynek ára nyugaton is többszöröse a gép árának. Ha valaki mégis rendelkezik valamilyen mátrixnyomtatóval, annak lehetősége van azt csatlakoztatni a ZX 81-hez hazai gyártású bővítésen keresztül is.

Képernyőkezelés

Nem boszorkányság, de a gép felhasználója tetszőleges 8x8 pontból álló karaktereket definiálhat az eredeti karakterek helyett. Ehhez csupán vagy a gép hardver átalakítása, vagy pedig bővítése szükséges, mely talán már nem is olyan soká a magyarországi ZX 81 tulajdonosok számára egyszerűen megszerezhető lesz.

Kazettás tárolású megbízhatóság

A túlmelegedés kiküszöbölhető, a beolvasási biztonság pedig nagymértékben növelhető az alapgépben végrehajtott hardvermódosítással.

Amiről nem volt szó

A kezelés kényelmét növelik az alapgépben történő további módosítások, mint pl. a RESET gomb, tápkijelzés, hangjelző. Az utóbbi minden elfogadott billentyűmegnyomás után csipogó hangjelzést ad. Elsősorban játékiprogramoknál jól használható a cursor mozgatására a botkormány (joystick), mellyel a négyirányú mozgatás, plusz egy vezérlő jel kiadása lehetséges. Talán ez sem marad sokáig álom. Kovács G.

HALÁSZ PÉTER:
Az átsorszámozás
és a nyomkövetés
nagyon hiányzik.

TÖRÖK TURUL

ZOLETNIK SÁNDOR:
Nagyon rossz
azt a lapos deszkát
nyomogatni.



A HT 1080Z Schoolcomputer (továbbiakban HT) – azzal, hogy ma már szinte az összes középiskolában megtalálható – nagyobb jelentőségű bármelyik típusnál, hiszen a következő nemzedék éppen ezzel a géppel találkozik majd elsőként. Hogy megszereti-e a HT-t, vagy elmegy a kedve a számítástechnikától – vallatónkból kiderül.

GYÁRI ADATOK

Csatlakozási lehetőségek: második magnetofon, output port, printer, floppy drive, memóriabővítés (utóbbiak perifériacsatolóval).

Méret: 540x390x120 mm.

Súly: 3 kg.

Memóriaméret: 12 kB (ROM), 1,5 kB (monitor), 16 kB (RAM).

Beépített magnetofon: 4,75 cm/sec szalagsebességű, compact kazettás, fémmechanika.

KÍNRENDSZER

A ZX 81-es vallatása közben kidolgozott kínrendszert használtuk egy apró, de fontos bővítéssel: amiről külföldi gépeknél még nem beszélhetünk, arról a HT-nál érdemes, a szervizlehetőségről. Így a 13+1-es kínrendszerünk a kissé slamosabb 13+2-esre módosult, de talán megérte. Táblázatunk sajátossága az is, hogy a vallatásra meghívtuk a gyártó cég képviselőjét is – nem utolsósorban azért, hogy a fejlesztésről is információkat kapjunk. Az általa adott osztályzatokat közöljük, azonban a tisztességes játék érdekében az átlagokba nem számítottuk bele. (Annak ellenére, hogy Tóth Ferenc osztályzatai olykor szigorúbbak a többiekénél.)

Ár – 3,6

1 KÍN

A gép megjelenése óta valamelyest csökkent az ára, szinte valamennyi inkvizítorunk lényegében elfogadhatónak tartja, de mindenki hozzáteszi: lehetne olcsóbb is. Ha olyan gyorsasággal csökkenne az ára, ahogy a világpiacon a többi típusé, jövőre már magánembereknek is megérné. De azért senkinek nem ajánljuk, hogy erre várjon!

Perifériák – 3,4

2 KÍN

A táblázatból látható, hogy komoly eltérés volt a vélemények között. Nem csoda, mert ebben a kínban azt osztályozzuk, hogy milyen a perifériák csatlakoztatási lehetősége. Tény, hogy a HT-hez szinte minden kapcsolható adapteren keresztül, csak az a bökkenő, hogy nincs mit és nincs min keresztül. Így aki a „csatlakozási lehetőséget” úgy értelmezte, hogy van-e lyuk, ahova be lehet dugni valamit, az jelest adott, aki a bedugnivalót is hiányolja, az elégségest. Feltétlen megemlítendő a beépített magnetofon, amely a többség szerint előnyös (ha megbízhatóan működne, valószínűleg még előnyösebb lenne!), és a második, külső magnetofoncsatlakozási lehetőség, amely kitűnő.

Képernyőkezelés – 3,2

3 KÍN

A gép fekete-fehérben dolgozik, kétféle kijelzési formátummal: az elsőben 64 karaktert ír soronként, a másodikban 32-t, de így csak a képernyő felét mutatja. Erről a módszerről nem



a legjobb vélemény alakult ki, mert az első esetben nehezen olvashatóak a betűk, a másodikban viszont nehézkes a lapozás. Egyik inkvizítorunk ezt írta erről: „64 olvashatatlan karakter egy kicsit sok, 32 olvasható – egy kicsit kevés”. A grafikus felbontóképesség durva: 48x128 képpont, így komolyabb rajzok létrehozására nincs lehetőség.

Hang – 4,6

4 KÍN

Egy mondatban: szépen énekel, ha szóra lehet bírni. A beépített hanggenerátor három csatornán, programozható frekvenciájú négyszögjelet állít elő, ezen kívül háromcsatornás zaj-

generátor is van. A hangja szép, programozása azonban meglehetősen bonyolult és suta. Minthogy azonban inkvizítoraink „profik” programozók, s így ez nekik nem okoz gondot, ezért a kitűnően működő hangrendszert igen magasra értékelték. Kezdek azonban óvakodjanak!

Kazettás tárolás megbízhatósága – 3,6

5 KÍN

Ahhoz képest, hogy a kapott átlagosztályzat egyáltalán nem rossz, meglepő, hogy szinte mindenki ezt írta a papírjára: megbízhatatlan. Az ellentmondás úgy oldható fel, ha a kínban foglaltakat értelmezzük. A „kazettás tárolás

megbízhatósága" elnevezésbe tartozik a program beolvasása, az adatok be- és kiolvasása, a második magnetofon működtetése, a program kimentése és ellenőrzése. Inkvizítoraink általában a sokféle funkció közül eggyel elégedetlenek, azért írják, hogy megbízhatatlan, viszont az összes többivel elégedettek, ezért adtak jó osztályzatot. A szép az lenne, ha most leírhatnánk, melyikkel elégedetlenek, azonban sajnos lehetetlen. Ugyanis mindenki mással elégedetlen! Lehet, hogy a hiba nem is a gépben van? Az mindenesetre tény, hogy a beépített magnetofon mechanikája igen gyenge. Ezt a gyártók is elismerik azzal, hogy a fejlesztett típus már új, megbízhatóbb magnetofont tartalmaz. Egy a szűkszavú vélemények közül: „A programot gyakran sikerült betölteni. (Azóta vannak tapasztalataim az új magnóról. Nem tökéletes, de jobb.)”

Gépi kódú programozás lehetősége – 4,5

A vélemény egyértelmű, van monitor üzemmód is, jól használható. Egyetlen hiba, hogy a gépi kódú programok csak segédprogrammal menthetők ki, főlegesen bonyolítottak a felhasználó életét.

Megbízhatóság – 4,5

Külön öröm egy magyar gyártmányú berendezésről azt írni, hogy igen megbízható! Ebben az országban, ahol még a hazai gyártmányú vizes-

pohárból sem ott folyik ki a víz, ahol kellene; komoly eredmény, hogy egy számítógép hosszú időn keresztül hiba nélkül működik. Ezért minden tisztelet a gyártó Híradástechnika Szövetkezeté. Lehet persze, hogy vizes-poharat ők sem tudnának készíteni – az egy kicsit bonyolultabb!

Billentyűzet – 3,9

Az osztályzat jó, az általános vélemény: kézhez álló, gyorsan használható, kellemes, kényelmes. Hibaként megemlítették, hogy spontán betűismétlésre hajlamos. A gyártó tájékoztatása szerint a fejlesztett változat javított billentyűkezelése már megszünteti ezt a hibát is.

Dokumentáció – 2,2

A kapott osztályzatok közül kimagaslóan a legrosszabb, az egyszavas megfogalmazás ez lehet: csapnivaló: Egyik inkvizítorunk mérsékelten ezt írja: „Nehéz jó tankönyvet és egyben jó gépleírást is adni”. Ez igaz, a HT dokumentációjának azonban az a baja, hogy minden funkcióra alkalmatlan. Gépkönyvként túl kevés információt tartalmaz (csak egy példa, hogy cikkünk alapadatait is – pl. memória-méret, csatlakozási lehetőségek – máshonnan kellett beszerezni). Tankönyvként viszont zavaros felépítésű, sokszor hibás, kezdőknek érthetetlen, de néha a haladókat is kemény feladat elé állítja. Sajnos a módosított kiadás

is csak a sajtóhibák kijavítását vállalta (azt sem teljes sikerrel!), a módszertani átdolgozást nem. Nagyon hasznos lenne, ha egy egyébként jó színvonalú termék gyártója vállalná, hogy ezt a nagyon fontos apróságot is kezelné, fejlesztené.

Editálás – 3,4

A HT gép sokféle editálási funkciót tud ellátni. Ez kezdő, vagy közepes szinten túl bonyolultnak tűnik, ezért sokan nem is használják azokat. Aki viszont egyszer megszokta, az esküszik rá, hogy kitűnő. Ezért látható a nagy ellentmondás az osztályzatokban. Azt azonban hibának tartotta még a legelszántabb HT-hívó is, hogy a gép nem ellenőrző szintaktikailag a bevitt programot. Így néha több perces munka vész kárba egy elütés miatt. Másik hiány az, hogy a programszámolás nem javítható.

A gép programnyelve – 4,1

Nem egyöntetű a vélemény, de a kapott osztályzat így is elég magas. Általában kezdőknek jól használható és tanulható, de a haladók is úgy ítélik, hogy megfelelő. Inkvizítoraink a hiányokat másképpen ítélték meg, abban nem egyeznek a vélemények, hogy mi hiányzik az utasításkészletből – mindenkinek más.

HT-1080 Z

VALLATÁSNAK EREDMÉNYE

	K	I	N	O	K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	ÁTLAG
1. KIN:AR						4	4		4		4		4		4	4	3.6
2. KIN:PERIFERIAK						4	3/4		4		4		4		4	4	3.6
3. KIN:KEPERNYŐKEZELÉS						4	4		4		4		4		4	4	3.6
4. KIN:HANG						4	4/5		4		4		4		4	4	4.0
5. KIN:KAZETTAS TÁROLÁS						4	3/4		4		4		4		4	4	3.6
6. KIN:GÉPI KÓDÚ PROGRAMOZÁS						4	4/5		4		4		4		4	4	4.0
7. KIN:MEGBÍZHATÓSÁG						4	5		4		4		4		4	4	4.0
8. KIN:BILLENTYŰZET						4	3		4		4		4		4	4	3.8
9. KIN:DOKUMENTÁCIÓ						4	2		4		4		4		4	4	3.4
10. KIN:EDITÁLÁS						4	4		4		4		4		4	4	3.6
11. KIN:A GÉP PROGRAMNYELVE						4	4/5		4		4		4		4	4	4.0
12. KIN:TANULHATÓSÁG						4	4		4		4		4		4	4	3.6
13. KIN:EMBERKÖZELÉS						4	4		4		4		4		4	4	3.6
+ 1. KIN:SZUBJEKTÍV VELEMÉNY						4	4/5		4		4	2/3	4		4	4/5	4.0
+ 2. KIN:SZERVIZ						4	5		4		4	1	4		4	5	4.0
ÁTLAG						3.6	4.0	4.2	3.7	3.8	4.4	3.8	3.6	3.3	3.5	4.0	3.7

Tanulhatóság – 3,5

Ennek a gépnek az egyik legfontosabb jellemzője, hiszen a HT alapvetően iskolai oktatási célokat szolgál, tehát laikusok ülnek a gép mellé, ezen ismerkednek a számítógéppel, a programozással. Ha ezt megfelelő súllyal figyeljük, bizony a 3,5 átlag osztályzat nem éppen jó. Általánosságban a gép kezelése könnyen elsajátítható, ezzel tehát nem is lenne probléma. Ami a hibákat illeti, itt a „tanulhatóság” címszóban azok szerepelnek, amelyeket már az előzőekben említettünk. A tanulhatóság rovására megy az olvashatatlan képernyő.

a nehezen elérhető hang, a túl bonyolult editálás. Itt érezhető a legjobban az, hogy a HT egy licenc alapján gyártott gép, amit Magyarországon oktatási célra használnak. Ez nem mélység, csak tény. Egy érdekes vélemény, ami ide kívánczik: „Miért vannak angol feliratok a gépen? Egy iskolai számítógépnél ez nem követelmény?”

Emberközeliség – 3,8

Az osztályzat jó, általában úgy ítélték mindenki, hogy a gép hajlandó a felhasználó után menni. Hibaként általában itt is a már tárgyaltak jöttek

elő: az olvashatatlan képernyő, a használati utasítás és így tovább. Török Turul így fogalmazott: „A gép eredetije abban a korban született, amikor az emberközeliség még nem volt különösebb szempont”.

Szubjektív vélemény – 4,0

Ezen különösebb magyaráznivaló nincsen, mindent egybevetve az inkvizítorok átlagban pontosan négyes osztályzatot adtak. Szerkesztőségünket egy kicsit meglepte ez a magas átlagosztályzat, de úgy látszik, mi hallottunk eddig sok rosszat a HT-ről, pontosabb

vizsgálat esetén kiderül, hogy nincs is olyan sok baj vele. Ez legyen a legrosszabb meg-
lepetésünk!

Szervizszolgálat – 5

**+2
KIN**

Fantasztikus győzelem! Veri az összes külföldi gyártmányt, amelyeknek szinte semmilyen szervizlehetőségük sincsen!

Erről persze inkvizíto-
raink közül is csak néhánynak volt informá-
ciója. Ők azonban csillagos ötöst adtak.

HOZZÁSZÓLÁS

A vallatók közül talán a HT váltotta ki a legnagyobb vihart. Azaz nem is maga a Vallatás, hanem az ahhoz érkezett Simonyi Endre által írott hozzászólás. A hozzászólást, az annak apropójából a Magyar Hírlapban nem sokkal később megjelent cikk részleteit, majd ismét a BIT-LET-ben megjelent a Híradástechnika Szövetkezettől érkezett választlevelet elég érdekesnek találtuk ahhoz, hogy beválogassuk összesített vallatónkba.

Megjegyzésként csak annyit: Simonyi Endre hozzászólása elé bocsá-
tottuk annak idején a következő meg-
jegyzést: „A korrekt tájékoztatáshoz
azonban úgy véljük, szükséges közöl-
nünk azt a tényt is, hogy Simonyi Endre
Simon '68 nevű mikrogépével maga is
érintett volt az iskolaszámítógép-pályá-
zatunkban.”

Laptársunk, a Mikromagazin egyik ta-
valyi számában visszatért az általunk
már befejezettnek vélt vitára. Ebből
az írásból meglepődve értesültünk, hogy
Simonyi Endre nem is vett részt a pá-
lyázatban. Meglepődtünk, mert annak
idején levele közlésének megbeszélése-
kor közöltük Simonyi Endrével, hogy
lapunk ezt a megjegyzést szükségesnek

tartja, s a szerző egyetlen szóval sem
tiltakozott, nem említette, hogy ő ne
vett volna részt a pályázatban. Így hát
továbbra is neki hiszünk, s úgy véljük,
részt vett benne.

Laptársunk egyébként azt is szemünkre
vetette, hogy a szerkesztőség nem zárta
le megnyugtatóan ezt a vitát. Mi úgy
gondoljuk, hogy lezártuk. Épp annyi-
val, amennyit szükségesnek tartottunk.
Ezt a lezárást most sem hagyjuk el, de
elírjuk, hogy szerkesztőségi lezárás.
Talán úgy érthetőbb lesz álláspontunk.

A lap Vallatójában értékelték a HT
1080Z típusú mikroszámítógépet. Az ér-
tékelés 7. pontja a gép megbízhatósága
volt. Az értékelés összesítésként közöl-
te: „Külön öröm egy magyar gyártma-
nyú berendezésről azt írni, hogy igen
megbízható!... komoly eredmény, hogy
egy számítógép hosszú időn keresztül
hiba nélkül működik. Ezért minden tisz-
telet a gyártó Híradástechnika Szövet-
kezeté.”

Ezen dicsérettel szemben áll az, hogy
az értékelés 5. kín-ja („kazettás tárolás
megbízhatósága”) szerint „megbízha-
tatlan”. A gyártó új, megbízhatóbb
magnetofont fejleszt – írják. A 8. kín
 („billentyűzet”) szerint „spontán betű-
isméltésre hajlamos”. A gyártó tájé-
koztatása szerint a fejlesztett változat
javított billentyűkezelése már meg-
szünteti ezt a hibát is.

Összegezve tehát az információk gépbe
juttatása, kimentése terén megbízha-
tatlan. Miben megbízható hát? A be-
jutott információ belső mozgásában,
tárolásában? Ha csak ebben, akkor az
egy használhatatlan gép, mert minden-
ben megbízhatatlan, ami kritikus lehet.
Az értékelés összesítése ezen kívül is
megdöbbentő eredményt adott, hiszen
„jó” minősítést kaphatott egy olyan,



KISDI BÁLINT:
Megbízhatóság?
A hiba
majdnem mindig
az emberben
van!

ZSAKÓ LÁSZLÓ:
A periféria-
lehetőségeket
5-ösre osztályoznám,
a tényeket
gyengébbre!

KEPES JÁNOS:
A leírás
embertelenül rossz,
keveset árul el,
hibás,
ott beszél sokat,
ahol nem kéne!

KOVÁCS MIHÁLY

BÁN PÉTER





iskolai célra államilag terjesztett gép, ami pl. nem „ismeri” a magyar abc-t („Egy iskolai számítógépnél ez nem követelmény?” – kérdezi az egyik inkvizitor velem együtt), nincs semmiféle megvalósított bővítési lehetőség (bár ez követelménye volt az iskolaszámítógép-pályázatnak), a képernyő megjelenítés igen rossz. Úgynevezett valódi grafika (ami a gyerekek számára a legfőbb vonzerő) nincs, a dokumentációja „csapnivaló” (egy iskolaszámítógépnél ez nem követelmény?, valamint az sem, hogy a magyar szabvány és az iskolaszámítógép-pályázat által kötelezően előírt, és tartalmában meghatározott gépkönyvet a géphez nem adnak stb.)

Ennek ellenére Önök azt hangsúlyozták, hogy „...ezért minden tisztelet a gyártó Híradástechnika Szövetkezetté”. Ezért? Tisztelet?

Egy lapnak tájékoztatni és nem félrevezetni kell az olvasókat. Le kellett volna írni a valóságot – ez a gép iskolaszámítógépnek, így ahogy van, alkalmatlan.

A tájékoztatáshoz az is hozzátartozik, hogy ez a gép (eredetileg VIDEOGENIE 1 nevű távol-keleti gyártmány) túlságosan drága (hiszen a hazával azonos kiépítésbeni ára 500 DM körüli.) Teljesen elavult típus (hiszen a VIDEOGENIE 1 az 1977-ben (!) piacra került TRS-80 modell minimális módosítású utánzata), devizaigénye magas (a Híradástechnika Szövetkezet elnökhelyettesének rádiónyilatkozata szerint az alkatrészek 2/3 részét kitevő import értéke 250 US \$), és nem felel meg az iskolaszámítógép-pályázat feltételeinek (az eddig felsoroltakon felül még nem is „modulárisan bővíthető”, és a szabad operatív kapacitás kisebb mint 16 kbyte).

Mivel az általam leírtak a laikus olvasók

előtt nem ismertek, és így a 7. kín alapján a gépről jobb véleményt alkotnak, mint ami a valóságnak megfelelne, ezért kérem ezen levél helyreigazító célú közlését.

Dr. Simonyi Endre

1125 Budapest, Trencsényi u. 19.

Valutakidobás?

A Híradástechnika Szövetkezettel nem volt szerencsém. Hiába telefonáltam naphosszat, egyik vezetővel sem sikerült találkozót megbeszélnem. Pedig szerettem volna megkérdezni: miként nyerte el a Művelődési Minisztérium pályázatát a Híradástechnika Szövetkezet HT 1080Z iskolaszámítógépe?

A szövetkezet több százat gyártott és adott el eddig, s ez a gép szinte az összes középiskolában megtalálható. Rajta tanul a felnövekvő nemzedék. Ám a gépről megoszlanak a vélemények.

...A legmellbevágóbb közlés: a távol-keleti gyártmány túlságosan drága, teljesen elavult típus (hiszen a VIDEOGENIE 1 az 1977-ben piacra került TRS 80 modell minimális módosítású utánzata), devizaigénye nagy.

A Híradástechnika Szövetkezet elnökhelyettesének rádiónyilatkozata szerint a kétharmad részt kitevő import értéke 250 dollár. S ha ez így van, akkor miként felelhetett meg az iskolaszámítógép feltételeinek? Tény, az ára 35 ezer forint körül van, tévékészülék nélkül. Ám egészen másként cseng, ha hozzátesszük, hogy minden egyes HT komputer 250 dollár értékű beépített alkatrészt tartalmaz. Pedig a pályázat kiírása szerint „korlátozva van a dollárért kapható alkatrészek beépítése a készülék összértékének 8 százalékára”. Akkor itt

CZAKÓ TAMÁS:
Még egy programom sem „szállt el”; nem tudom, ez mennyire általános tapasztalat!

TÖRÖK TURUL:
Közel 2 éve használom, ezalatt sokkal „jobb” gépekkel összehasonlítva is hódolója maradtam!

TÓTH LÁSZLÓ

KIRÁLY ZOLTÁN

TÓTH FERENC:
Ez a gép a szívem csücske. Sok klassz embert ismertem meg vele kapcsolatban. Ugy érzem, van még javítanivaló!



valami nagyon hibádzik. A másik tény: egy Commodore 64 típusú személyi számítógép ára 196 dollár (sőt, ma már olcsóbb is). Teljes képtelenségnek tűnik, hogy ily módon minden egyes HT 1080 Z legyártásával legalább 54 dollárt hajtanánk ki az ablakon.

A Híradástechnika Szövetkezet az olvasói levelekre nem válaszolt – s nekünk sem. Így amíg nem jön össze a randevú, s nem győznek meg az ellenkezőjéről, kénytelen vagyok elhinni, hogy szórjuk a dollárt a szupergépnek jóindulattal sem nevezhető masinára.

Cseszák Gyöngyi

(Magyar Hírlap/1984 március)

Válaszlevél

Tisztelt Szerkesztőség!

A lapjukban megjelent rovatolt cikke eddig nem válaszoltunk, mert úgy véltük, hogy egy olyan hozzászólás felett, amely elfogult, nem tárgyilagos, indulatok hevében született és nem a problémák, gondok megoldását célzó szándék-

kal íródott, nem érdemes a széles körű nyilvánosság bevonásával vitát folytatni.

Nem tartottuk szükségesnek a választ azért sem, mert Önök tárgyilagosan közölték, hogy dr. Simonyi Endre „Simon '68” nevű mikrogépével érintett volt a pályázaton, s ebből a hozzászólás hangvételének egyik okára következtetni lehet. Úgy véltük, hogy akik a gépet használják, azoknak a választ a géppel kapcsolatos tapasztalat jobban megadja, mint egy esetleges magyarázkodásnak tűnő írásos válaszunk. Tekintve azonban, hogy a BIT-LET-ben megjelent és tárgyi tévedéseket tartalmazó „Hozzászólás”-ra támaszkodva a Magyar Hírlap „Valutakidobás?” címmel egy újabb cikket közöl, és kontroll nélkül olyan elmarasztaló következtetésekre jut, amelyek bántóak és rontják hitelünket – válaszunk elkerülhetetlen.

Válaszunk dr. Simonyi Endre levelében felvetettekhez igazodó sorrendben történik.

A gép megbízhatóságát illetően a felhasználói és a szerviztapasztalatok egyértelműen azt támasztják alá, hogy a gép

eleget tesz az elvárásoknak, és nem rosszabb, mint a hazánkban előforduló tőkés személyi számítógép állomány bármely tagja. Ezt igazolják azok a vélemények is, amelyeket az oktató pedagógusoktól kaptunk.

A kazettás tároló első kísérleti gyártásánál voltak problémák. Ezeket a segítő szándékú konkrét észrevételek nyomán megszüntettük. A teljesség kedvéért jegyzem meg, hogy a kazettás tároló nem része egy számítógépnek. Annak perifériája. Beépítése nem volt követelmény. Beépítettük azért, hogy az iskolákban ne kelljen a csatlakozó kábelekkel bajlódni, és ne okozzon gondot a magnetofon külön történő beszerzése. Akkor nem gondoltunk arra, hogy ezzel a lépésünkkel egyeseknek támadási felületet teremtünk, és a pluszként beépített – nem általunk gyártott – periféria hibáját a számítógép hibájának minősítik.

A géphez a felhasználó igénye szerinti további külső magnetofon is csatlakoztatható.

Megbízhatóságot illető általános filozofálásra nincs válaszunk, azok felvetésének módja nem vitaképes!

A magyar ABC a pályázatnak nem volt követelménye! Ilyen igény az első széria alkalmazásba vételét követően merült fel, amelyet a második szériánál teljesítettünk is. A cikk első megjelenésekor már 1000 db gépet magyar ABC-vel szállítottunk. Ez válasz arra, hogy „hogyan kaphatott egy olyan, iskolai célra államilag terjesztett gép jó minősítést, ami pl. nem ismeri a magyar ABC-t”.

A gép dokumentációját (helyesen 3 kötetes felhasználói könyvet) elég szűkszavúan és nem valami hízelgően értékeli. Nem vitatom, hogy a három kötetből álló, közel 150 oldalas anyagban előfordulnak hibák. De jobban örültünk volna annak, ha nem egy szóval minősíti, hanem konkrétan rámutat magukra a hibákra. E gondolatkörnél is hivatkozik a pályázatra, amely azt támasztja alá, hogy azt nem gondosan olvasta el.

Lehet, hogy dr. Simonyi Endre egy iskolaszámítógéppel szemben magasabb igényeket támaszt, mint maga a pályázati kiírás. És arról az iskolaszámítógépről, amelyet egy széles körű zsűri a pályázati követelményeknek megfelelőnek tartott, ő kijelenti: „... – ez a gép iskolaszámítógépnek, így ahogy van, alkalmatlan”, ...és nem felel meg az iskolaszámítógép-pályázat feltételeinek”.

Erre csak azt tudjuk válaszolni, módunkban volt néhány olyan versenyen és a Neumann János Számítástechnikai Egyesület által szervezett programcserén részt venni, ahol 20–30 gép mellett ülő fiatalok lelkesen dolgoztak a gépeken. Azokat szeretik és olyan célokra is alkalmazzák tudják, amire nem is gondoltunk. Tanáraikkal együtt elismeréssel adóznak a számítógépekről.

A legsúlyosabb tárgyi és tartalmi tévedés az árat, alkatrészt és a típust illető fejtegetése hordozza.

Ezzel összefüggésben előljáróban le rögzítem:

a) Az anyagárakat a késztermékekhez csak azonos időszakban lehet hasonlítani!

1982. évi anyagárat nem lehet és nem szabad az 1984-es készülékárral összehasonlítani, főleg, ha ez utóbbi valótlant!



IRÁNYÍTÁSTECHNIKA GAZDASÁGI MUNKAKÖZÖSSÉG

VIDEÓMODULÁTOR ARITMETIKAI LOGIKAI
EGYSÉG (ULA)

VEZÉRLŐEGYSÉG
(CPU)

FESZÜLTSG
SZABÁLYOZÓ

ROM

HÜTŐLAPOK

VIDEÓCHIP

RAM-OK

HANGSZÓRÓ

Volt egy kis félelem bennünk, hogy más gépek magas átlagosztályzatai után az igazán világszínvonalnak számító gépeknél mi lesz? Hajlandók-e szörösszívű inkvizitoraink magasabb osztályzatokat is adni. Félelmünk alaptalannak bizonyult, a ZX Spectrum – jó hírért igazolva – 4,5-ös, szinte hihetetlen átlageredményt ért el! Ezt látva, ismét meg kell fogalmaznunk a Vallató álláspontját: nem egymáshoz hasonlítjuk a gépeket, hanem azt próbáljuk osztályozni, hogy a saját kategóriájában, a saját árértékért mit nyújt egy-egy mikroszámítógép.

GYÁRI ADATOK

Csatlakozási lehetőségek: tv-készülék (színes vagy fekete-fehér), magnetofofon, printer, I/O interface, beszéd szintetizátor, ZX microdrive.

Méret: 232x143x32 mm

Súly: 555 g

KÍNRENDSZER

Az eddig használt kínjaink itt is beváltak, egy újat azonban ismét érdemes volt felvenni a listára: amiről más gépeknél nemigen lehetett beszélni, azt érdemes a Spectrumnál osztályozni is, és ez a szoftverellátottság. A Vallató kiértékelés közben éreztük mégis, hogy a Spectrum sok helyen kilóg a kínrendszer szempontjaiból, nehéz osztályozni! Nem véletlen!

Ahogy a Sinclair konstrukciójú más gépek is kilógnak a világ összes jól bevált, kiforrott

konstrukciójú gépei közül – úgy feszegeti forradalmi, zseniális újításával a mi kinrendszert is a Spectrum. De ez már kiderül a Vallatásból.

Ár – 4,8



ismét tettünk egy kísérletet arra, hogy külön osztályozzuk a külföldi és hazai árat, ismét nem sikerült. A külföldivel nincs különösebb baj, a kapott átlagosztályzat mutatja, hogy lenyűgözően olcsó a nyugati piacon. Az itthoni osztályzat problémásabb, elsősorban inkvizitoraink vérmérsékletétől függ. Azt mindenki elismerte, hogy itthon is ez a legolcsóbb, már majdhogynem forintban is megéri az árát, azonban – ismétlem vérmérsékletétől függően – ki vérlázítónak, ki rablásnak, ki pedig egyszerűen pimaszságnak tartja, hogy mégis milyen sokba kerül itthon. Így egyestől ötösig a szírvány minden színében tündököl a Spectrum (ára). Csak egy a közös: mindenki vörös a méregtől, ha erre gondol!

Perifériák – 3,9



otleteket tartalmaznak, amelyekről már az egyetemen tanítják a jövő mérnököknek, hogy: „Csak így ne, mert lehetetlen!”

Ismét tettünk egy kísérletet arra, hogy külön osztályozzuk a külföldi és hazai árat, ismét nem sikerült. A külföldivel nincs különösebb baj,

a kapott átlagosztályzat mutatja, hogy lenyűgözően olcsó a nyugati piacon. Az itthoni osztályzat problémásabb, elsősorban inkvizitoraink vérmérsékletétől függ. Azt mindenki elismerte, hogy itthon is ez a legolcsóbb, már majdhogynem forintban is megéri az árát, azonban – ismétlem vérmérsékletétől függően – ki vérlázítónak, ki rablásnak, ki pedig egyszerűen pimaszságnak tartja, hogy mégis milyen sokba kerül itthon. Így egyestől ötösig a szírvány minden színében tündököl a Spectrum (ára). Csak egy a közös: mindenki vörös a méregtől, ha erre gondol!

A Sinclair cég gondosan ügyel, hogy a mások által csak drágán megoldható dolgokat olcsón állítsa elő. És az észbontó az, hogy ezek a be- rendezések a fizika és az egyetemi professzorok szabályait felrúgva működnek! Hát valahogy így vagyunk a perifériákkal is. Az alapgéphez közvetlen csatlakoztatási lehetőség alig van. Mégis a Spectrum az, amelyhez a legtöbbféle periféria kapható. Egyik inkvizitorunk így fogalmazott: „Ma már csak a szoba mérete határozza meg, hogy hány kiegészítés köthető a Spectrumhoz!” Van saját nyomtatója – igaz, fémpapírral dolgozik, de mindössze 40 fontba kerül. Van „microdrive” (végtelenített szalagos háttérmemória, floppy gyorsasággal), még olyan „örütségek” is elérhetők, mint a beszéd-szintetizátor vagy digitalizáló. Még egy, a perifériákhoz kapcsolódó megfogalmazás, ami a Sinclair cég piaci taktikájára talán a legjellemzőbb: „Nevetséges ez a nyomtató! Két kötötű szaladgál benne összevissza! De nyomtat!”

Képernyőkezelés – 4,5



és a fényesség. Hátrány: a hat szín közül három nagyon hasonló, s egy karakterpozícióban mindössze két szín használható.

Több előny és több hátrány. Az előnyök: ezért a pénzért nagyon szép grafikát képes csinálni. Külön előny a programból kezelhető FLASH

Hang – 3,6



A ZX-eknél szokatlan módon, semmi zseniális nincs benne. Legfeljebb ennyi: zseniálisan egyszerű. Egy szóval, könnyen programozható, kicsit halk is, kár, hogy a hangszóró alul van. Ennek ellenére létezik Spectrumra beszélő sakkprogram, ami azt mutatja, hogy elszánt programozóknak nincs akadály – írta az egyik inkvizitor. Hátrány, hogy a hang generálása lekötí a processzort. Így közben semmi más nem tud csinálni.

Kazettás tárolás – 4,7



Valaki így fogalmazott: „Eddig kétszer nem sikerült programot bevennem. Mind a két alkalommal az összekötő zsinór hiányzott!” Van persze más vélemény is, hosszabb programokkal már többen bajba kerültek, de általában mindenki megbízhatónak, jónak tartja.

Gépi kódú programozás – 4,4



Valaki ezt írta: „Picit hiányzik a monitor”. Egy másik vélemény: „Ezért az árért monitor követelni – illetlenség”. A gépi kódú programozás lehetséges, de kissé nehézkes – ez volt a véleménye mindenkinek. Azonban rögtön hozzátették azt is, amiről eddig más gépeknél nem beszéltünk, hogy viszont olcsón kaphatók kitűnő fordító programok, így tulajdonképpen könnyedén programozható gépi nyelven is. Magától értetődő, hogy a gépi kódú program is „save”-elhető.

Megbízhatóság – 4,4



Van, néhány a gyárból már hibásan kikerült gép. Ami azonban egyszer működött, annak még nem volt ideje elromlani. Inkvizitoraink közül eddig egy látott használatban elromlott

gépet. A megbízhatóságra is a Sinclair-stratégia jellemző: „Vannak a gépben csúnya forrasztások? Vannak! De működik! Melegsik? Melegsik. De működik!”

Billentyűzet – 3,8



A ZX 81 legnagyobb hibáját húszrúgással oldották meg: az olcsó fóliaérintkező megmaradt, csak van rajta egy gumi nyomógomb, ami majdnem olyan, mintha mozogna. Még a komoly billentyűzethez szokott kezek tulajdonosai is azt vallják, hogy „nem is olyan rossz!” Feltétlen előnynek tűnik, hogy egy gomb egy teljes utasítást visz be a programba, emiatt viszont egy-egy nyomógomb 6 funkciót is kezel. Így kezdetben a használata igen bonyolult, később azonban igen gyors. Valaki azt írta: „Aki vakon tud gépelni, az megbolondul!” A Sinclair cég ezt is válaszolhatná: „Gépelni lehet vakon, de programozni szemtelenség!”

Dokumentáció – 4,6



Ebben a kínban, ahogyan eddig is tettük, csak a géphez tartozó dokumentációt értékeltük. Ez a Spectrumnál azért is nehezebb, mert folyóiratok, klubok működnek szerte a világon, tehát a gépkönyv mellett igen sok egyéb publikáció is létezik. Önmagában a gépkönyv is lenyűgöző. Okos ötlettel az Oxfordi Egyetemet kérték fel a gépkönyv megírására, így mind pedagógiai, mind szakszerűségi szempontból kitűnő. Valaki ezt írta: „Tanítani kellene!” A gépkönyv mellé olyan demonstrációs kazettát is adnak, amin a billentyűkezelés tanulható, ami igazán kedves figyelmesség.

Editálás – 4,4



Könnyen elsajátítható és kényelmes. Hibája, hogy a cursor nem mozgatható szabadon és hogy nincsen újrastárolás. Előnye viszont az azonnali szintaktikai ellenőrzés.

A gép programnyelve – 4,6



Változatos, könnyen megérthető, az átlagnál jobb – ez az általános vélemény. Persze hibái is vannak: hiányzik az ELSE utasítás és a RENUMBER, viszont nagyon jó a MERGE és a SCREEN\$.

Tanulhatóság – 4,6



Ebben a kínban a már említett hibák és előnyök összegződnek. Általában jól tanulható gépnek tartják, hasznos a gépkönyv és a hozzá adott demonstrációs kazetta. A más gépekhez szokottak nehezen tanulják meg a billentyűzet sok funkcióját. Programozásnál azonban kifejezett előny, hogy a teljes utasításkészlet állandóan ott látható a billentyűkön, így a ritkábban használt megoldások is könnyebben eszébe jutnak a programozóknak.

Emberközelség – 4,9



Az igen magas átlagosztályzat alátámasztja az általános véleményt: nagyon barátságos jószág. Ez ismét a Sinclair-stratégia győzelme: egy elegáns, hűvös angol úr tudása egy hobó bohémosságával keverve.

Szubjektív vélemény – 4,9



Az eddigiek alapján egyáltalán nem meglepő a magas átlagosztályzat. Különösebb jóstehetség nem kell ahhoz, amit az inkvizitorainkkal folytatott beszélgetésekből leszűrünk: ennél magasabb osztályzatot egyhamar nemigen fog más gép kapni. Jobb gépek persze vannak, de mégis ez a kedvenc!

A ZX SPECTRUM VALLATÁSÁNAK EREDMÉNYE

K I N O K	DR. SZÉKELY JENO FOLSKOLAI DÖCENS	SÁNDOR ANTAL EGYETEMI OKTATO	SZINETAR JÁNOS FEJLESZTŐMERNOK	KISS DONAT VILLAMOSMERNOK	KOVACS MIHÁLY KOZEPIISK. TANAR	CZAKO TAMAS KOZEPIISK. DIAK	DR. TOROK TURUL MATEMATIKUS	HUBERT TIBOR KOZEPIISK. TANAR	DR. DRÓZDY GYÖZÖ TUD. MUNKATARS	ÁTLAG
1. KIN:AR	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4.8
2. KIN:PERIFERIAK	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3.9
3. KIN:KEPERNYŐKEZELES	4/5	5	4/5	4	5	4	4/5	5	4	4.5
4. KIN:HANG	3	4	3/4	3	5	4/5	4	5	5	3.6
5. KIN:KAZETTAS TAROLAS	4/5	5	5	4/5	4	5	4	5	5	4.7
6. KIN:GEPI KODU PROGRAMOZAS	4	4	5	5	4	5	4/5	4	5	4.4
7. KIN:MEGBIZHATOSAG	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4.4
8. KIN:BILLENTYUZET	4	3/4	4/5	4	3	4	4	3	4	3.8
9. KIN:DOKUMENTACIO	5	3/4	5	5	5	5	4	4	5	4.6
10. KIN:EDITALAS	4	4/5	4/5	5	4	5	4/5	4	4	4.4
11. KIN:A GEP PROGRAMNYELVE	4/5	4	5	4/5	5	4/5	5	4	4	4.6
12. KIN:TANULHATOSAG	4/5	4	5	5	4	5	4/5	4	5	4.6
13. KIN:EMBERKOZELSEG	4/5	5	5	5	5	5	5	5	5	4.9
+ 1. KIN:SZUBJEKTIV VELEMENY	4/5	5	5	5	5	5	4	5	5	4.9
+ 2. KIN:SZOFTVER ELLATAS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4.9
ÁTLAG	4.3	4.3	4.8	4.5	4.3	4.8	4.4	4.8	4.7	4.5



DROZDY GYÖZÖ:
Aki vesz egy
ZX Spectrumot,
az beleszeret!

HUBERT TIBOR:
Ez a billentyűzet
a vastagabb
ujjúaknak
kellemetlen!

SZINETÁR JÁNOS:
Ha
sok pénzem lenne,
a gyerekeimnek
ezt venném.
Magamnak
– komolyabbat!

KISS DONÁT:
Ennyi pénzért
zseniális gép.
(Mondhatná egy
világpiaci
keresettel bíró
mérnök!)

SZÉKELY JENŐ:
Azt
nem tudjuk meg
a gépkönyvből,
hogy mikor,
hogyan érdemes
programot írni,
de azt igen,
hogy
hogyan lehet!

TÖRÖK TURUL

SÁNDOR ANTAL



Szoftverellátottság – 4,9



A Spectrum már elmondott tulajdonságaiból és igen alacsony árából következik, hogy az elmúlt évek egyik legkedveltebb gépe lett. Becslések szerint az angol felhasználók 20%-a ezzel a géppel dolgozik, ami azt jelenti, hogy a legelterjedtebb típus. Ebből következik, hogy a Sinclair cégen kívül mások is foglalkoznak perifériák gyártásával és az is, hogy a programkazetták, szoftvercsomagok legjobban ehhez a típushoz vásárolhatók. Ez az elterjedtség nagyon megnöveli a felhasználás sokoldalúságát, mert talán éppen a Spectrum lehet majd az a gép – amennyiben még nem az – amit a háziasszonyok és a farmerek is megvesznek. Olyan emberek tehát, akik maguk nem tudnak és nem akarnak programozni, de használni tudnák a gépet. Kissé egyoldalúnak tűnhet az olvasónak a VALLATÓ, hiszen alig van benne más, csak áradozás a Spectrumról és a Sinclair cégről. Ennek alapján talán mindenki szaladhatna a boltba, hogy beszerezze a szükséges Spectrumokat. Visszatartani senkit nem akarunk, de a reális értékeléshez érdemes megismételni a Vallató alapszabályát: a saját kategóriájában, a saját árérték ilyen jó a Spectrum. És még valamit! Inkvizítoraink magas osztályzataikkal lerótták tiszteletüket a Sinclair cég újításai, ötletes megoldásai előtt is. Erre a legjellemzőbb Török Turul néhány mondatban megfogalmazott szubjektív véleménye (ami persze a Spectrum további dicsérete is) és amit mi is vállalunk:

Csak az állandók változnak

a változók soha!

(Osborn törvénye)

CZAKÓ TAMÁS

KOVÁCS MIHÁLY



„A számítástechnika népszerűsítését egyedülállóan szolgáló »cégecske« szinte diktálja a feltételeket a nagyoknak. Olcsóságát nem az eladhatatlan készletek (mint a TI 99/4A vagy VIC 20 esetében), hanem a zseniális műszaki megoldások eredményezik. A ZX 80–81 gyerekbetegségeit nagyrészt orvosolták és a kezdő réteget megcélözva olyan játékszettet bocsátottak ki, amit felnőtté válva sem fog eldobni tulajdonosa, inkább megszállottként védelmezi majd.”

HOZZASZÓLÁS

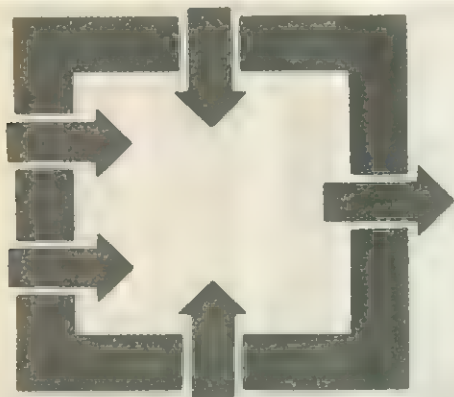
Tisztelt Szerkesztőség!

A BIT-LET-ben a Commodore 64 személyi számítógép szerkesztőségi tesztelése közben olyan megjegyzéseket tettek a Spectrum gépekre vonatkozóan, amelyek – ha bizonyos ellentmondásoktól el is tekintünk – nem fogadhatók el megalapozottnak. Bizonyára a megfontolt értékeléseken túl sokakat érzelmi kötődések is motiválnak. Így könnyű lehet heves vitákat kiprovokálni a különböző géptípusok hívei között. Nem célunk erre alkalmat adni, hanem néhány pontra mutatni, amelynek ismeretében még tarthatatlanabb a Spectrum ilyen nagyvonalú leírása az egyszerű játékokon túlmutató alkalmazások területéről.

Az egyik ilyen pont az, hogy a személyi számítógép kategóriában a személyi

használatához kapcsolódó követelményeket kikezdi az a valóságos mikrogép-hiány, amely annyira jellemző, sőt nyomasztó. A vállalat, a hivatal érhetően möhő – minél több kapacitás, minél több floppy, minél robosztusabb gép kell neki. Észre sem veszik, és már semmi perszonális sincs abban a kemény szolgálatba fogott „konfiguráció”-ban. Nos, látni kell, hogy jogosak a közületi igények is, de jogos az is, hogy minél szélesebb értelmiségi vagy éppenséggel vezetői réteg használja személyesen a személyi gépet, akár a sajátját, akár a szolgálatit. Ilyen használatra, figyelembe véve a realitásokat (árakat, beszerzési lehetőségeket, stb.) ma a Spectrum az egyik legjobb személyi számítógép. A másik dolog, amire felhívnánk a figyelmet, hogy – viszonyítások nélkül, a gép sajátos lehetőségeit vizsgálva – a Spectrum gépek rendkívül igényes módszerek alkalmazását teszik lehetővé, amire példák lehetnek a Kereskedelmi Szervezési Intézetnél kidolgozott közgazdasági rendszerek is. Ezek már most, jelenlegi formájukban is sikerrel alkalmazhatók nemcsak keserves manuális számítások gépesítésére, de a vállalati közgazdasági elemző-tervező munka minőségi javítására. Ezzel pedig meggyőződésünk szerint még távolról sem merítettük ki a Spectrum lehetőségeit.

dr. Simeonov Tódor, dr. Bódis Béla



Számrend

SZÁMÍTÓGÉPES RENDSZEREKET
ÉRTÉKESÍTŐ KÖZÖS VÁLLALAT
1125 Bp. Szarvas Gábor u. 58-60.
Telefon: 165-883 Telex: 22 6173

Tisztelt Partnerünk!

Vállalatunk elsődleges célja, hogy a számítástechnika alkalmazására felhalmozódott gyártási, szellemi és gépkapacitást összehangba hozza az alkalmazó vállalatok, gazdálkodó szervezetek helyi sajátosságaival, az új termelési és ügyviteli technológia bevezetésére rendelkezésre álló saját anyagi és szellemi kapacitásokkal.

Az alkalmazástechnika „kinálati” oldalán partnerünk az a közel 600 vállalat, munkaközösség és szerzői jogokkal rendelkező szakember, akiknek fejlesztői munkája csak a széles körű és magas színvonalú alkalmazás során nyerhet elismerést.

Felhasználói oldalról partnereink a számítástechnikát valamilyen mértékben már alkalmazó vállalatok és más gazdálkodó szervezetek, illetve a számítástechnika sokrétű alkalmazására még csak most, a felgyülemlett jó és rossz tapasztalatokat természetesen a maguk javára kamatoztatni kívánó szervezetek.

Vállalatunk nem kötelezte el magát egyik vagy másik géptípus mellett, nem sémákat kínál a technológiai és ügyviteli folyamatok átszervezésére. Adott esetben azonban – felhasználói oldalról jelentkező ügyfelei részére – teljes rendszereket ajánl, beleértve a műszaki eszközöket, a folyamatok átvilágítását és racionalizálását (különösen a raktározás és anyagmozgatás területén), valamint a valóban számítástechnikai megoldást kívánó problémáknál a számítógép konkrét alkalmazásának megalapozását, bevezetését. Tevékenységünk tehát sokrétű. Három fő vállalkozási irányt foglal magába:

- **FŐVÁLLALKOZUNK** a felhasználók egyedi igényeinek kielégítésére, mindenkor a már rendelkezésre álló és ennél fogva adaptálható megoldásokból kiindulva, a lehetőségekhez mérten csökkentve az idő- és költségigényes fejlesztést;
- **SZÁLLÍTUNK** üzemeltetésre kész számítógépes programrendszereket, amelyek vállalatunk tulajdonában vagy kizárólagos jogkörében vannak, elvégezzük azok karbantartását, korszerűsítését és napra készen tartását;
- **MEGBÍZÁSOKAT** fogadunk el és teljesítünk egyfelől a számítástechnikai megoldások kidolgozójától termékeik forgalmazására, propagálására, terítésére, a piaci igények visszacsatolására, másfelől a felhasználók részére az adott témákban a legmegfelelőbb partnerek felkutatására.

Ügyfeleinkkel kétirányú a kapcsolatunk. A számítástechnika felhasználóitól tájékozódunk a piaci igényekről, lehetőségekről, aktív piacszerzési és marketing-tevékenységünk révén megragadjuk a kifejezett és még egyelőre latens igényeket, szükségleteket. Másfelől rendszeres tájékoztatást nyújtunk a számítástechnikával összefüggő gyártási, programozási és alkalmazástechnikai eredményekről, konkrét segítséget nyújtunk ügyfeleink szervezési és programozási, esetleg üzemeltetési problémáinak megoldásához.

Ez a tevékenységünk HÁTTÉR SZOLGÁLAT keretében folyik. Érdemes annak tagjaként az általunk megszerzett szakmai információk részesévé válnia!

Reméljük, hogy szolgáltatásainkkal és megrendeléseik teljesítésével sikereik részesei lehetünk.



Van egy gép, amelyről előző találkozásainkkal inkvizitoraink sokatmondó pillantásokkal, talányosan csak ennyit mondtak: „Majd a Commodore!” Dicsérhette bárki a Spectrumot, a HT-t, akármit, valaki mindig akadt, aki az említett pillantással csak a fejét csóválta. Majd a Commodore! Majd akkor meglátjuk, mi is az a számítógép! Így azután komoly várakozással kezdtünk az 1983-84-es év gépének kikiáltott Commodore vallatásához. És már az elején hozzátehetjük – bár az átlagos osztályzat elmarad a Spectrumétól – nem csalódtunk!

GYÁRI ADATOK

Memóriaméret: 64 kbyte

Csatlakozási lehetőségek: tv-készülék (színes vagy fekete-fehér), magnetofon, lemezmeghajtó, printer, plotter, digitalizáló, ... szóval akármilyen.

Méret: 400x210x70 mm

Súly: 1,8 kg

KÍNRENDSZER

Az eddig alkalmazott szokásos kínjaink közül csak egyet változtattunk meg, az 5. számút: a kazettás tárolás megbízhatóságát. Ennél a gépnél ugyanis az elterjedt és egyértelműen jobb módszer a lemezes tárolás. Így az 5-os kín megfogalmazása most a „tárolás megbízhatósága”. A Spectrumnál már használt új kín, a „szoftverellátást” most is alkalmaztuk, hiszen a Commodore-nál is – szerencsére lehet erről beszélni. Most nem voltak olyan gondjaink, mint Spectrumnál, hogy úgy éreztük volna, hogy a gép kilóg az előre ki-

talált kínrendszerből. A Commodore szépen simul az elképzeléseinkhez, konszolidált, nyugodt konstrukciónak tűnik. Körülbelül az a különbség a Spectrum és a Commodore között ebből a szempontból, mint egy jóindulatú, de zavaros hobó és egy decens, nyakendős üzletember között.

Ár – 4,8



Az osztályzat jeles, de talán felesleges is azt leírni, hogy ez a külföldi árra vonatkozik. Talán meglepi azokat ez az eredmény, akik a Spectrummal összehasonlítják, így máris le kell szögeznünk egy alaptételt: bár mindkét gépet a „játék” kategóriában fejlesztették ki, mégis a Spectrum valóban csak játékra való, a Commodore ennél többet tud. Lényegében tehát inkvizitoraink úgy érezték, a két gép nem tartozik azonos kategóriába. Így talán érthetővé válik, hogy a magasabb ár is jeles osztályzatot kapott.

Természetesen külön téma a hazai ár, amelyre inkvizitoraink többsége hármast adott. Egy ötös osztályzat volt, de talán éppen ennek a magyarázata az elfogadható: „Magyarországi viszonyok között ez az ár otos, de nevetséges, hogy ilyenek a viszonyaink”. Nem bocsátkozunk ismét a kereskedelem és a vámszabályok szidásába, mert már kifogytunk a szitkokból, most inkább egy más, eddig nem tárgyalt szempontból közelítjük a hazai számítógép-árakat. Inkvizitoraink egyike megrendelőként végigjárt néhány hazai nagy- és kiskészítő-gép-gyártó vállalatot. Részben felmérésként, részben valószínűleg az a Commodore-hoz

hasonló tudású gépet rendelt. A cégek első válasza az volt: „Kérem, keressen fel minket 1986 első negyedében. Köszönjük”. Inkvizitorunk is megköszönte és feltette a másik kérdést: mibe kerülne a gép? A válasz nem lepte meg: „200 000–300 000 forintért megcsináljuk”. Inkvizitorunk ismét köszönetet rebegett és vásárolt egy Commodore-t, a hazai irreális áron. Ez a kis felmérés is igazolja: ilyen viszonyok között...

Perifériák – 4,9



Többen vallották, hogy a Spectrumnál leírtak, tehát az, hogy „a perifériák számát csak a szóba mérete határozza be”, a Commodore-ra talán még inkább érvényesek. A géphez szinte minden kapcsolható és – a Spectrumhoz csak ígéretként létező perifériákkal szemben – ezek bármikor megvásárolhatók is. Az egyetlen négyes osztályzat magyarázata, hogy a soros kapcsolású periféria mégsem az igazi, de ez is csak apró ellenvetés. Bosszantó viszont, hogy nem szabványos az interféce kimenet. Inkvizitoraink erre egyetlen ésszerű magyarázatot találtak: mert így külön el lehet adni a csatlakozót! Erre a megállapításra a következő párbeszéd zajlott le vallatásunk kedves közjátékaként:

– Persze, sok cég csinál plusz egy butykit a csatlakozójára, csak azért, hogy külön el lehessen adni!

– Na és? A KGST-ben nem csinálják ugyanezt a csatlakozókkal?

– Miért? A KGST-ben van csatlakozó?

Képernyőkezelés – 4,8



Inkvizitoraink véleménye nem tért el: a grafika kitűnő, lényegében mindezt tud, igaz, jó szakember kell ahhoz, hogy kicsalja belőle. De ez már nem a gép hibája.

TÓTH FERENC:
Hőmérsékleti
körülményekre
nem érzékenyebb,
mint az ember!

LÁNGOS ISTVÁN:
A gép
éppen csak hogy
meg nem szólal
a kérdéseimre!



KINPADON A COMMODORE 64

Hang – 4,9

4 KÍN

Három szólam, felfutás, lecsengés, rezonancia és hullámformabeállítás – és mindez hi-fi szinten. Egy ellenvetést hallottunk csak: nem tud annyit, mint a nagy MOOG szintetizátor. Hát igen.

Tárolás megbízhatósága – 3,8

5 KÍN

Megoszlottak a vélemények, ahogyan ez az osztályzatokból kiderül. Inkvizitoraink alapvetően a lemezes tárolást osztályozták, mert ez az elterjedtebb, fejlettebb – és nekik is leginkább erről volt információjuk. A szerviz képviselőjétől azt is megtudtuk, hogy gyári hibás lemezmeghajtó egységek is forgalomba kerültek, amit ugyan a gyár azonnal és díjmentesen kicserél, csak éppen nem tud róla, hogy Magyarországon is van 1500 példány. Ők ugyanis nem szállítottak ide. Aki viszont jó lemezmeghajtót fogott ki, annak azóta sem igen volt oka panaszra. Talán ez is indokolja, a vélemények szóródását.

Gépi kódú programozás – 4,1

6 KÍN

Az alapgépben nincs monitor funkció, ennek ellenére a többségnek az a véleménye, hogy fordító programmal kitűnően használható. Egyik inkvizitorunk még ezt is megkockáztatta: „Azért nem csinálták tökéletesen, ne-hogy kiszorítsa a nagyobb, profiknak szánt Commodore gépeket!”

Megebízhatóság – 4,6

7 KÍN

Az osztályzat miatt nem kell szégyenkeznie. Egy inkvizitorunk nem adott érdemjegyet, mert úgy érezte, hogy fél év alatt még nem volt ideje a gép

megbízhatóságát megismerni. A hármaskor megarázata az volt: „A júliusi 38 fokos meleget nem bírta. Izzadt”. Erre csak egy válasz érkezett inkvizitorainktól: „– Te is!”

Billentyűzet – 5,0

8 KÍN

Dokumentáció – 2,4

9 KÍN

Hát ez bizony szégyen! Szerintünk! A tömör vélemény ez volt: hiányos, hibás, félrevezető. Gép-könyvként is használhatatlan, mert a lehetőségek nagy részét nem is említi, de BASIC tankönyvnek is csapnivaló. Inkvizitoraink egyike külföldön tárgyalt a Commodore képviselő vezetőjével. Megemlítette neki ezt a problémát. A válasz rövid volt: „Mi gépet gyártunk, nem könyvet!”

Edítélés – 4,4

10 KÍN

Az osztályzat nem rossz, de az általános vélemény ez: komolyabb editor komolyabb gépet kívánt. Többnyire mindenki elégedett a lehetőségekkel és többnyire mindenki hiányol néhány funkciót: kár, hogy nincs RENUMBER, DELETE és MERGE.

A gép programnyelve – 3,9

11 KÍN

Inkvizitoraink nem a legjobb véleményrel voltak az alapgép nyelvéről. Sokféle megfogalmazást hallottunk: „erre nem lehet büszke!” vagy „nem lenyűgöző”, de rögtön hozzátette azt is mindenki, hogy alapnak azért megfelelő.

A számtalan különféle bővítési lehetőséggel pedig kitűnőnek is tartották néhányan. A gyártók talán tudják, inkvizitoraink közösen sem találtak magyarázatot néhány utasítás elhagyására (pl. ELSE).

Tanulhatóság – 4,6

12 KÍN

Az átlagosztályzat meglepően jó, ahhoz képest, hogy a géphez kapható dokumentáció milyen csapnivaló. Így tehát a gép könnyen tanulható, csak nincs miből. És ebből derül ki, hogy a gép felépítése, kezelése valóban olyan logikus és egyszerű, hogy még megfelelő használati utasítás nélkül is megérthető. Akkor pedig... tényleg az.

Emberközelség – 4,4

13 KÍN

Azoknak a felhasználóknak, akik BASIC programokat írnak, hang és grafika nélkül kitűnő. Ha viszont ennél többet is akar az ember, akkor bonyolódik a használat – ez volt az általános vélemény. Megfogalmazódott azonban ez is: „Túlságosan is emberközeli. Amióta otthon is van belőle – nem ismerem meg a feleségemet”.

Szubjektív vélemény – 5,0

+1 KÍN

Emberközelség ide vagy oda, dokumentáció ide vagy oda – ilyen egyértelmű ötöst még nem kapott számítógép. Valatol rovatunkban. És ez az osztályzat – úgy érezzük – többet mutat. Talán azt, hogy bár ez egyes funkciókban lehet találni kivételtől, mindenki megszerette, kedveli a gépet, tudja használni és szívesen használja. És ennél többet kívánhat egy számítógép?

ZÁMBÓ VIKTOR:
Az alapidokumentáció
elégtelen!

JAKOBICZ IMRE:
Megebízhatóság?
Még
nem volt időm
elrontani!

FÜLE GYÖRGY:
Egy játékcélra kialakított
géphez képest imponálóak
a lehetőségei!

TURCHÁNYI GÉZA:
Billentyűzete ötös!
Miért?
Ülj le mellé
és nyomogasd,
majd rájössz,
hogy igazam van!

VALOVICS GYULA:
Erre a BASIC-re
nem lehet büszke
készítője,
a MICROSOFT cég!

IFJ. BAKÓ ANDRÁS



A COMMODORE 64
VALLETHOMMI ERELMENYE

K I N O K

1. KIN: AR
2. KIN: PERIFERIÁK
3. KIN: KEPERNYŐKEZELES
4. KIN: HANG
5. KIN: TÁROLÁS MEGBIZHATOSÁGA
6. KIN: GEPI KÓD PROGRAMOZÁS
7. KIN: MEGBIZHATÓSÁG
8. KIN: BILLENTYÜZET
9. KIN: DOKUMENTÁCIÓ
10. KIN: EDITÁLÁS
11. KIN: A GÉP PROGRAMNYELVE
12. KIN: TANULHATÓSÁG
13. KIN: EMBERKÖZELÉS
- + 1. KIN: SZUBJEKTÍV VELEMÉNY
- + 2. KIN: SZOFTVER ELLÁTÁS

ATLAG

KIN: AR

4.5

LANCZOS ISTVÁN
SZ. TECHNIKAI FM. TÁRS

4.5

TÓTH FERENC
SZERVILTÉRŐK

4.7

FÜLE GYÖRGY
FIZIKUS

4.5

JAKÓBICZ IMRE
VILLHATÓMERŐK

4.1

ZIMBO VIKTOR
EGYETEMI HALLGATÓ

4.1

IFJ. BAKÓ ANDRÁS
KOZEPISKOLAI TANULÓ

4.6

TURCHANI GEZA
KFKI MUNKATÁRS

4.3

ATLAG

4.4



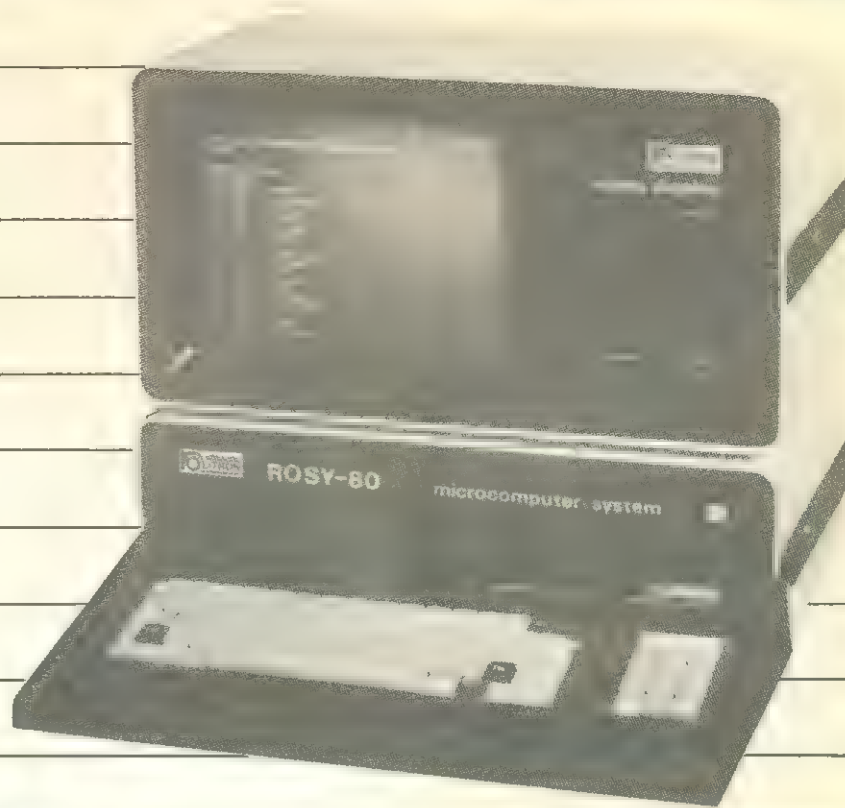
Szoftverellátás - 4,4



Érdekes módon a hasonló kategóriájú „játékokra termelt” gépek közül erre van a legkevesebb program. Az osztályzat mégis elég jó, aminek az a magyarázata, hogy a Commodore-ra viszont már sokkal bonyolultabb felhasználói szoftverek is léteznek. És itt már érintünk egy olyan területet, amiről az eddig tárgyalt számítógépeknél nemigen volt, mert nem lehetett szó. Azt, hogy milyen területeken, hol alkalmazzák a gépet, mire használható. A Spectrum vagy a HT a játékon kívül használható oktatóprogramok készítésére, vetélkedőkhöz és ezzel vége is a sornak. A Commodore 64 ezzel szemben szinte mindenre használható, amire egy komolyabb, professzionális számítógép. Rogtonzott körkérdeésünkből kiderült, hogy használják mérés vezérlésére, nagy számítógéphez intelligens terminálként, szövegfeldolgozásra, folyamatvezérlésre, alkalmas adattárolásra, ügyvitelre stb. Inkvizitoraink valamennyien úgy érezték, hogy az egyik legfontosabb szempont: bár a gép arra készült, hogy játsszanak vele, sokkal többet tud. Ez az, amiért nem sorolható ugyanabba a kategóriába, mint a Spectrum vagy a többi.

A Commodore 64 esetében külön érdemes néhány szót ejteni a magyarországi felhasználási területekről. A mi viszonyaink között ez a mikroszámítógép átalakult, más szerepet játszik, mint amit eredetileg szántak neki. A gyártók játék-gépnek készítették, ám hazai magas ára egyelőre lehetetlenné teszi, hogy bárki ezért vásárolja meg. (Habár több külföldön tartósan dolgozó ezt hozta haza gyerekének.) A nagy gépekhez viszonyított alacsony ára azonban indokoltá tette, hogy más területeken a legjobban használható gép legyen. Mindez magyarázza azt is, hogy miért nem kell szégyenkeznie a végül is kapott 4,4-es átlagosztályzat miatt. Igaz, a Spectrum egy tizeddel jobbat ért el, de akkor egy játékgépet osztályoztunk, azzal az alapállással, hogy arra mennyire alkalmas. A Commodore-tól többet vár el a hazai felhasználó. Ezt a kisgépet már inkább a nagyobbakhoz hasonlítja a használója. És ebben az összehasonlításban érte el a 4,4 tizedet.

KÖLCSÖNÖZZÖN



személyi számítógépet!

**AZ MTA-MMSZ
MŰSZERKÖLCSÖNZÉSI
FŐOSZTÁLYA
KÉSZSÉGESEN ÁLL
RENDELKEZÉSÉRE**

**ROSY 80 T tip.
SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉP
KÖLCSÖNZÉSÉVEL IS**

Alacsony kölcsöndíj!



**Telefon:
662-366**

**A Magyar
Tudományos
Akadémia
Műszerügyi
és Méréstechnikai
Szolgálat
Budapest XI.,
Szakasits Á. út 59-61.**

Jellemzők:

- 80x25 karakteres kijelzés,
- 88 billentyűs alfanumerikus billentyűzet,
- CPU 256 kbyte-os memóriával,
- kazettás háttértárolóval
- BASIC-nyelven programozható
- GP-IB vezérlésre is alkalmas



Az ABC 80 mikroszámítógépre nagyon illik a hasonlat: a népmesék hőse. Nevét legendák övezik, tisztességes számítógépesek könnybe lábadó szemmel emlékeznek rá, van is meg nincs is, és talán majd egyszer visszatér, mint Rózsa Sándor. A mikroszámítógépek első típusai között volt, így a jelenleg dolgozó számítástechnikai szakemberek nagy része ezen tanulta a BASIC nyelvet, ezen a gépen ismerte fel, hogy a nagy és misztikus számítógépek egyeduralmának a korszaka lejárt. Talán ezzel magyarázhatók a hozzá közelálló legendák és elerzékenyült programozók, akik az ifjúságukra emlékeznek.

GYÁRI ADATOK

Gyártó cég: Luxor, Svédország licence alapján Magyarországon a BRG gyártotta.

Memóriaméret: 16 kbyte ROM, 17 kbyte RAM.

Súly: 2,6 kg.

Méret: 38x30x8 cm.

Képernyő: az első szériák csak saját tv-vel, a későbbiek „háztartási” tv-vel működnek, fekete-fehér képpel, képernyőátmérő 31 cm, 24x48-as.

Csatlakozás: eredetileg egy, később két speciális magnetofonnal együtt szállították.



KÍNRENDSZER Az ár, ami nincs

1 KÍN

A gép van is és nincs is, 1979 óta több száz darab található az országban, elsősorban iskolákban, egyetemeken; üzletben azonban nem vásárolható. A svédországi gyártást is leállították, a nemzetközi katalógusok már nem említik, így a jelenlegi árról beszélni nincs értelme. A gyártás idején a hazai ára 60–70 000 Ft körül volt, ami elég magasnak tűnik, de ne felejtjük el, hogy ez még a „nagy bum”, a nagy számítógépár-csökkenés előtt volt. Így inkvizitoraink úgy döntöttek, hogy az árat nem osztályozzák.

Perifériák – 3,1

2 KÍN

Ebben a kínban az alapgéphez közvetlenül kapcsolható perifériákat szoktuk osztályozni. Inkvizitoraink többsége a kazettás rögzítőn kívül semmiféle más perifériával nem találkozott. Tudunk róla, hogy köthető a géphez minifloppy és sornymatató, de az országban csak néhány helyen van ilyen berendezés. A második kínál két pártra szakadtak inkvizitoraink: az egyik tábor, akik kedves emlékként gondolnak az ABC 80-ra, akik tehát azóta több újfajta gépen dolgoztak és lényegében ma már nem ülnek le mellé. A másik tábor az ABC-hívők, akik akkor megszerették, és ma is gyakran használják. Érthető, hogy a második tábor igyekezett a gép eredeti lehetőségeit jobban kihasználni, és az elmúlt néhány év fejlődését valahogyan megtanítani a kissé már koros mikroszámítógéppel. Így inkvizitoraink egy része meglepve hallotta, hogy egy furfangos, rövidke programmal már szinte bármilyen sornymatató illeszthető a géphez, rajzoló is működött és van olyan hely, ahol intelligens terminálként nagy számítógéphez használják. Az elért osztályzat mindezek alapján egy kicsit rosszabbnak tűnik a lehetőségeknél, viszont tartalmazza a való-

BRÁNYI LÁSZLÓ:
Néha
nagyon felmelegszik,
egyébként állja
a diákok terhelését!

ZSAKÓ LÁSZLÓ:
Rendelkezik
mindazzal,
amit
egy ilyen gép
BASIC-jétől
elvárhatunk!



ságot: az ABC-tulajdonosok többségénél csak magnetofonnal használják.

Képernyőkezelés – 3,2



Hát ez sem egy lenyűgöző osztályzat. A gép fekete-fehérben dolgozik, durva grafikával, ez akkoriban elegendőnek tűnt. A továbbiakban előnyének és hátrányának ugyanazokat a dolgokat nevezték meg inkvizítoraink: van, aki könnyen kezelhetőnek, van, aki túl bonyolultnak tartja, az egyik felhasználó kedveli, hogy minden karakternél meg kell adni, hogy alfa-numerikus vagy grafikus karaktert használnunk-e, mások ezt igen nehézkesnek tartják. Feltétlenül előnyként fogalmazta mindenki, hogy a gép eredeti karakterkészlete tartalmaz ékezetes betűket is. Ez ugyan sajátosan magyar igény, de ez a gép ezt is teljesíti.

Hang – 3,5



A gép egy tiszta hang-egy zaj- és egy impulzus-generátorral rendelkezik, amik BASIC-ből elérhetőek. Fiatalabb inkvizítoraink, akik már a több szólamú, zenélő csodákhoz vannak szokva, úgy érezték, hogy ez kevés. Abban azonban mindenki egyetértett, hogy a hang könnyen elérhető, egyszerűen programozható és szép. Van egy nagy előnye, ami a modern új gépeken már sajnos nem így van (Commodore, HT), hogy egyszerű hangot egyszerű programmal lehet készíteni, bonyolultabb programmal. Az „új” gépeknél több sor és tizenegynéhány adat kell, hogy a legegyszerűbb fűtű megszólaljon. Úgy látszik, ezt azóta elfelejtették a gépek.

Kazettás tárolás megbízhatósága – 3,4



„Amit kétszer felvettem, az soha nem vészett el, amit csak egyszer – az mindig!” A megbízhatósággal tehát nem teljesen elégedettek inkvizítorai-

ink, másik magnó használata esetén bizonytalan a betöltés, az adatokat kivinni könnyebb, mint később megtalálni. A téma külön érdekessége, hogy a kezdeti konstrukciót módosítva később a BRG két magnetofonnal szállította a gépet. Mindkét magnó gyakorlatilag ugyanarra a funkcióra készült, így a rosszmájúak szerint csak annyi az előnye, hogy a kettő közül talán egy működik is.

Gépi kódú programozás – 3,2



Megbízhatóság – 4,5



Ebben a kínban mindig az alapgép megbízhatóságát osztályozzuk, amennyire ez persze függetleníthető. A gép életkorához képest meglepően szép eredmény, gyakorlatilag az alapgéppel senkinek nem volt baja. Aki gyengébb osztályzatot adott, az általában a két magnetofonos kivített ismeri, amelyről köz tudott, hogy a magnetofonok tápegysége fűti a gépet is. Az ABC-hívők a jó osztályzat mellé azt is hozzátették, szerintük a gép túl fog élni minket is, van olyan, amelyik hároméves használat alatt egyszer sem romlott el.

Billentyűzet – 4,9



Az osztályzat magáért beszél: szinte tökéletes, nem nagy és nem kicsi, kényelmes, pont akkor ismét elhangzott, hogy azon kevés gépek közé tartozik, amely ismeri az ékezetes betűket. Azt persze tudjuk, hogy ezt nem a kedvünkért fejlesztették így, hanem a svéd ábécé kedvéért, de mégis jólesik.

Dokumentáció – 3,2



Eredeti gépkönyvvel nem sokan találkoztak. A géphez itthon adott változat állítólag az eredeti szűkített fordítása, amelyről nem túl jó vélemény alakult ki. Tankönyvként nemigen használható, gépkönyvnek viszont nem elég részletes és helyenként pontatlan is.

Editálás – 3,9



Példáson egyszerű a javítás, ez az előnye és persze a hátránya is. Gyors, könnyen elérhető, de hosszú soroknál mégis lassúvá válik. Ha egy hosszú sorban egy karakter hibás, akkor a gép törli az egész sort, lehet kezdeni előlről. Ez nem kimondott előny. Jó a sorszámváltási lehetőség, és van néhány olyan funkció, ami a modernebb nagyobb gépeken sincs (TRACE, ON ERROR GOTO). Több sort viszont nem lehet törölni egyszerre.

A gép programnyelve – 4,4



Inkvizítoraink szinte kivétel nélkül megegyeztek abban, hogy az alap BASIC minden lényegeset tartalmaz, ami elvárható. És abban is, hogy semmi különleges nincs benne. Ami mégis kimagasló, az a sebessége, máig az egyik leggyorsabb gépnek számít. Valaki úgy fogalmazott, hogy érezhető, hogy ez „európai” szoftver, mert az amerikai fejlesztésű gépeknél inkább a hardverre figyelnek oda.

Tanulhatóság – 4,8



Az osztályzatához sok kommentár nem szükséges, oktatógépnek készült, és mint látható, erre kiválóan alkalmas. Külön előnyként emlí-

VARGA ANTAL:
Diákjaim
gyorsabban
megtanulják
programjaikat
javítani
mint megírni,
olyan jó
a gép editálása!

ÚJVÁRI ÉVA:
Kezdők
már az első
rövid magyarázat
után is
tudnak rajta
programozni!

LIPOVSZKI GÁBOR:
Nagyon szeretem!

TÖRÖK TURUL:
Egy régi fiú
a PC-k őskorából,
de
sokunk számára
ő volt
az „Első”

HALÁSZ PÉTER:
Néhány
olyan dolgot
nem tud,
amit ma már
egy hasonló
kategóriájú
géptől
elvárhatunk!

KÖRÖSI ÁKOS:
Könnyen
bele lehet
szeretni,
de néha
csalódik benne
az ember!





tette valaki – ami ma már nem ritka, de mégsem általános –, hogy a gép bekapcsolás után azonnal működik. Tehát nem kell különféle mutatványokat végezni ahhoz, hogy használni lehessen (lásd még HT).

Emberközelség – 4,4



Talán ebben a témában nem kell elfogultsággal vádolni inkvizitorainkat – valóban barátságos gépnek tűnik. Bár itt is felszínre került a nemzedéki ellentét: a fiatalabbak csak-csak több hibát találtak és más gépekkel is jobban megbarátkoztak.

Szubjektív vélemény – 4,3



Ahhoz képest, hogy ma már a szakma öregjének számít a gép, nem is rossz az osztályzat. És talán ebből érthető meg a legjobban a siker. A hetvenes évek végén kifejlesztett gép már akkor a nyolcvanas évekre készült. Okosan tervezett gyors, kézhezállós konstrukció, ami a mai számítástechnikai szakemberek első mikrogépe volt – érthető, hogy megszerették. Előrelátóan készült a gép, mert – bár akkor még nem volt divat, mégis tud floppyt is kezelni és – egyetlen inkvizitorunk tapasztalatai szerint – kiválóan. A jó osztályzatokat és a könnybe lábadó szemeket látva persze azonnal felmerül a kérdés: akkor miért nem gyártják, hova tűnt? Bár erről pontos, a gyártól származó információink nincsenek, megpróbáltuk kitalálni az okát. Úgy érezzük, hogy a svéd gép nem bírta a világpiac próbáját, nem tudta felvenni a harcot a tömeggyártású amerikai, japán, angol gépekkel, így elsősorban az ára miatt lemaradt. Ami azonban a kihalás talán közvetlen kiváló oka lehetett, az más, az értékesítési esélyek változása. Magát a gépet előrelátóan tervezték, azt azonban nem ismerték fel, hogy a jövő a programgyártás. Ma már szinte csak olyan gépeket lehet eladni a piacon, amihez nagy mennyiségű program, programcsomag is kapható. A fogyasztók tömege, a háziasszonyok és farmerek nem akarnak programozni tanulni – csak használni szeretnék a gépet, és ezt az ABC 80 már nem bírta. Még létezik, de már nincs – a szakemberek tartsák meg emlékeztükben!

ABC 80
VALLATÁSNAK EREDMÉNYE

K I N O K

	1 HALASZ PETER EGYETEMI HALLGATÓ	2 BRINYI LÁSZLO FOISK, HALLGATÓ	3 TOROK TURUL MATEMATIKUS	4 UJTHRI EVA EGYETEMI HALLGATÓ	5 ZSILLO LÁSZLO MATEMATIKUS	6 VARGA ANTAL KOZEPIISK. TANAR	7 KOROSI AKOS KOZEPIISK. TANULO	8 LIPOVCSKI GABOR PROGRAMOZO	9 ATLAG
1 .KIN:AR	-	-	-	-	-	-	-	-	3.1
2 .KIN:FERIFERIAK	3/4	3	3	3	4	3	2/3	3	3.2
3 .KIN:KEPERNYOKEZELES	3/4	3	2/3	3	4	3/4	3/4	3	3.5
4 .KIN:HANG	3	3	3/4	4	4	3/4	3	3	3.4
5 .KIN:KAZETTAS TAROLAS	3	3	3	4	4	3	3	3	3.5
6 .KIN:GEPI KODU PROGRAMOZAS	3	3	3	4	4	3	3	3	3.2
7 .KIN:MEGBIZHATOSAG	4/5	4	4/5	5	5	4	4	5	4.4
8 .KIN:BILLENTYUZET	5	4	5	5	5	5	5	5	4.9
9 .KIN:DOKUMENTACIO	3/4	2/3	4	3	3	3	3/4	3	3.2
10 .KIN:EDITALAS	3	3	4/5	4	4	4/5	4/5	4	3.9
11 .KIN:A GEP PROGRAMNYELVE	4/5	3/4	4/5	5	5	4	4	5	4.4
12 .KIN:TANULHATOSAG	4	4/5	4/5	5	5	5	5	5	4.8
13 .KIN:EMBERKOZELSEG	4	4	4	5	5	4	4	5	4.4
+ 1 KIN:SZUBJEKTIV VELEMENY	3/4	3/4	4	5	5	4	4	5	4.3
ATLAG	3.7	3.4	3.8	4.4	4.3	3.8	3.9	4.2	3.9

NOVOTRADE

RT

HAJLÉKONY MÁGNESLEMEZES TÁROLÓ SFD 1001 1 MBYTE

Bérleti díja: 230 000 Ft 3 évre

Az SFD intelligens tároló periferia a COMMODORE számítógéphez. Ezt a berendezést külön is figyelembe ajánljuk a COMMODORE 64 típusú gépeket már alkalmazó felhasználóknak.

Az SFD 1001 FLOPPY disk használatával a számítógép *háttértárolási kapacitása* a hagyományos VC 1541-es floppy diszkhez viszonyítva **6-7-szeresére nő**, s nem elhanyagolható, hogy az ÁTVITELI SEBESSÉGE is közel ÖTSZÖRÖS. Ennek ismeretében tehát a C-64-es számítógép felhasználásának új területei nyílnak meg.

Az SFD 1001-es FLOPPY közvetett kapcsolatot teremt a C-64-es a C-64 és a C-610-es gépek között

is, hiszen mindkettőhöz hozzákapcsolva egy-egy egységet, biztosítható az adatforgalom mindkét irányban.

Az IEEE 488 felülettel rendelkező COMMODORE 500, 600 és 700-as sorozatú számítógépekhez is közvetlenül kapcsolható.

A COMMODORE 64 típusú gépekhez az általunk szállított csatlakozóval a felhasználó állíthatja össze a konfigurációt, amely azonnal működőképes.

A DOS parancskészlete a számítógép BASIC utasításrendszerével magas szintű file kezelési lehetőségeket biztosít.

IEE 488-as illesztő áramkör C-64-hez: 15 900,- Ft.
Szállítási szerződés azonnal!

FŐKÖNYVI ÉS FOLYÓSZÁMLA-KÖNYVELÉS C 64-RE – VC 1541 – ÉS SFD 1001-ES FLOPPYRA – VALAMINT C 610-RE.

A programcsomag a gazdálkodó egység *eszköz- és forrásállományában bekövetkezett változásokról ad idősoros és számlasoros elszámolást*. Együttesen kezeli a főkönyvi és a folyószámla-könyvelést, biztosítva ezáltal a számviteli előírásoknak megfelelő egyezőségeket. Lehetőség van arra is, hogy a használó a programcsomagot kizárólag a főkönyvi könyvelésre vagy csak a folyószámla-könyvelésre használja.

A programcsomag a gazdasági műveletek idősoros elszámolására naplót készít:

- a beérkezett számlákról,
- a kiment számlákról,

- a banki forgalomról,
- a pénztárak forgalmáról,
- a vegyes tételekről.

A gazdasági műveletek tételei a naplóba gyűjtéssel egyidejűleg a főkönyvi és/vagy a folyószámlára kerülnek. A költségeket elsődlegesen a költséghely-számlákra könyveli, úgy hogy automatikusan a költségnevszámlára gyűjti őket.

A bejött és a kiment számlák könyvelése változó ellenszámlákkal, vagy fixen rögzített naplók gyűjtésének megfelelő ellenszámlákkal történhet.

Készítette: ISTAR GM

ISES

STATISZTIKAI KIÉRTÉKELŐ PROGRAMRENDSZER C-64-RE

Az ISES számos tudományos kutatás adatainak matematikai statisztikai kiértékelése során lecsűrődött tapasztalatokat foglalja egységes zárt rendszerbe úgy, hogy a számítógépes ismeretekkel nem rendelkező kutató is nehézség nélkül elvégezheti adatainak feldolgozását.

- Flexibilis adatbevitel, -módosítás, -ellenőrzés
- Sokféle táblázási és hisztogramkészítési lehetőség (több dimenzióban is)
- Új változók, indexek képzése, elemzése
- Statisztikai próbák, normalitásvizsgálat, varianciaanalízis

- Többféle kísérleti elrendezés esetére
- Faktoranalízis, többféle klaszteranalízis, főkomponensanalízis, kovarianciaanalízis
- Item-analízis, Rasch-modell
- Korreláció-, regresszió- és trendanalízis

A 3 lemezt megtöltő programok használatát részletes felhasználói kézikönyv segíti, amely tartalmazza számos sztenderd vizsgálati módszer elvégzésének „kottáját” és ötleteket ad a rendszer bonyolultabb, egyedi problémákra való alkalmazásához.

Az ISES rendszer ára (3 lemez + kézikönyv): 37 500 Ft.

NOVOTRADE Rt.

Budapest XIII., Kresz Géza u. 14. Telefon: 122-047, 122-095. Telex: 22-7673

Egy olyan gép vallatását tűztük napi-rendre, amelyből néhány száz darab van mindössze az országban, mégis komoly jelentősége van a hazai számítástechnikában. Magyar Apple-nek is szokták hívni, utalva ezzel ama világhírű gépcsoda és az AIRCOMP születése közti hasonlóságra. Mindkettőt fiatal „srácok” hozták össze egy „sufniban” berendezett műhelyecskében, s ráadásul mindkettő tartalmaz egy sor olyan kreatív újítást, ami csak „kamasz-korú” zseniknek juthat eszébe, akiket nem kötnek még konvenciók, hagyományok. Az AIRCOMP feltehetőleg jobb sorsra érdemes konstrukció, mint ami lett belőle. A Lukács testvérek – ők azok a bizonyos „kamasz” konstruktorok – végül is a BOSCOOP cégnél lettek „menedéket” támogatást. Csakhogy a BOSCOOP nem rendelkezett, egyelőre nem is rendelkezik olyan igazi háttérrel és tőkével, hogy az AIRCOMP-ot komolyabb szériában gyárthatná. Az eddig eladott százegynéhány gépen kívül több tízes nagyságrendű barkácsolt példány is van az országban belőle. Legfeljebb a neve egy kicsit más, nem AIRCOMP, hanem HOMELAB (Home = otthon, Lab = laboratórium). A HCC klub, azaz az amatőr számítógép-építők klubja országát átfogó hálózatának tagjai ugyanis ezt a gépet építették, építik szerte az országban.

Vallatásunkon kihasználva a lehetőséget, meghívottként részt vett a konstruktőr Lukács József – testvére, Endre „igazoltan” volt távol; katona –, valamint a gyártó PERSONAL Agroelektronikai GT elnöke, Cseres Pál; és számítástechnikai fejlesztőmérnöke, Diebel Dietrich.

GYÁRI ADATOK

Memóriaegység: 16 kbyte RAM

Csatlakozási lehetőségek: tv-készülék (fekete-fehér), magnetofon, monitor

Súly: alapgép: 0,9 kg, tápegység 1,2 kg

Méret: gép: 31x21x5 cm – tápegység 12x14x5 cm

KÍNRENDSZER

Kicsit kínban voltunk, amikor a Vallatásra egybegyűlt inkvizitorainkkal megbeszéltük az osztályozási alapelveket és a kínrendszert. Kiderült ugyanis, hogy a jelenlévők fele az AIRCOMP 16 fehér színű műanyag dobozban forgalomba hozott – barátságosan szappanos-doboznak keresztelt – első szériát ismeri, míg a többiek a második, fekete dobozban világot látott szériát. Ráadásul az is kiderült a beszélgetésből, hogy a két széria minősége közti különbség bizonyos kínokban. Hosszas vita után úgy döntöttünk, hogy ennek ellenére együtt értékeljük a kettőnek nem mondható, de egynek sem egészen elfogadható gépet. Erre elsősorban az jogosított föl bennünket, hogy a gyártó és forgalmazó, a PERSONAL Agroelektronikai GT, illetve a BOSCOOP sem érezte szükségesnek, hogy bármilyen megkülönböztető jelzéssel – betűvel vagy perjellel és számmal – válassza el egymástól a két szériát. Így módon az átlagosztályzatok egybemossák a két széria név-különbségét. Ezt azzal kívánjuk enyhíteni, hogy az egyes kínok kifejtésénél jelezzük, ha komolyabb eltérés van a két szériát osztályozók jegyei közt.

Ar – 4,2



Külföldi gépeknél a „hazai vagy a kinti” dilemma szokásos nagy kérdőjele. Hazai gyártmányú gépet Vallatónkban másodszor vizsgáltunk.



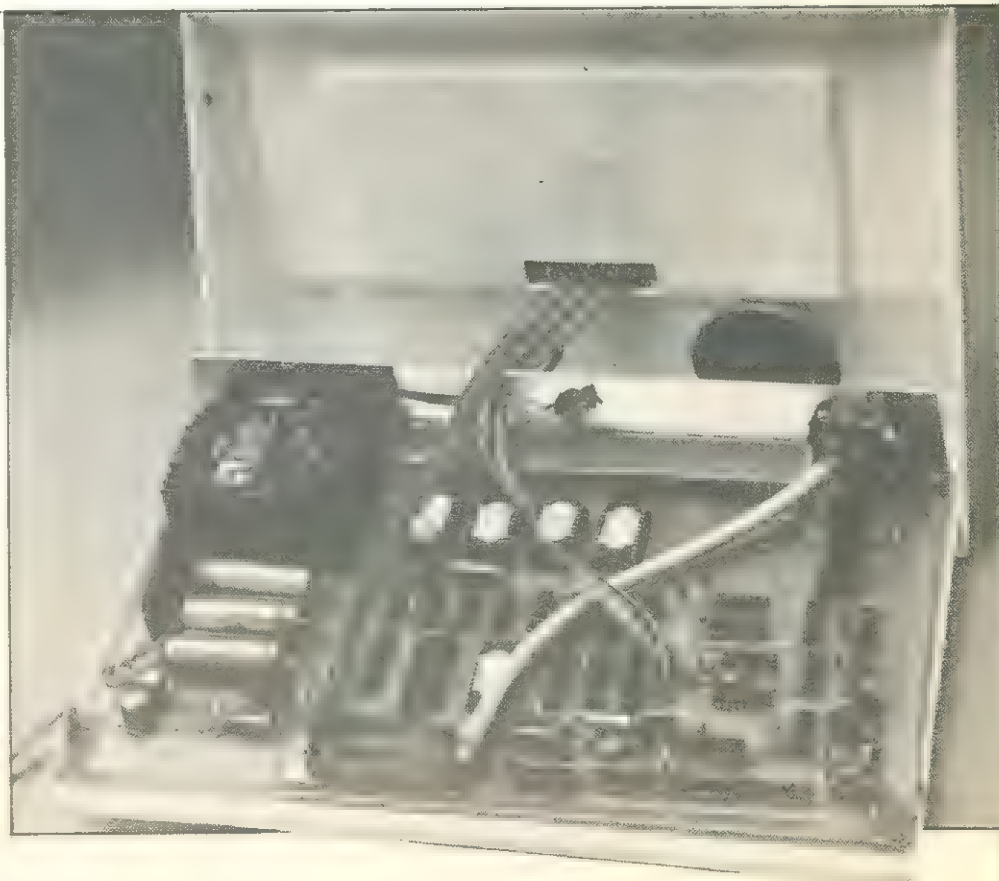
Mint a HT-nél, itt is az volt a nagy kérdésünk, hogy mihez képest? Egyik inkvizitorunk tréfásan azt mondta erre, hogy „A Vasedényhez képest”. Valójában inkvizitoraink úgy érezték, hogy ez az ár induláskor forradalmian alacsony volt, ma már jó lenne, ha nem lenne, vagyis, hogy kevesebb lenne. A gyártó jelen lévő képviselője „megnyugtató” bennünket, hogy árváltozás nem várható. Azt is őszintén elmondták, hogy kisebb tőkés hányaddal elő tudnák állítani a gépet, de ez nemhogy költségcsökkentést nem eredményezne, hanem ellenkezőleg, a rubelimport növelné a fogyasztói árat.

Perifériák – 2,2



A két szélsőség ebben a kínban az elégtelen és a jó volt. Meglehetősen nagy különbség. Előbbi indoka rendkívül egyszerű; jelen pillanatban

a géphez az égvilágon semmilyen plusz periféria sincs, a forgalomban lévők közt sem találunk olyat, amely egyszerű csatlakozással működtethető lenne. A négyest adó inkvizitor viszont mint felhasználó úgy érzi, hogy neki a magnetofonos tárolón és a tv-n kívül másra nincs és nem is lenne szüksége. Ő tudja! A tényszerű tájékoztatás megkívánja, hogy azt is leírjuk, e két fenti – a többség által alapnak és nem perifériának tekintett – megjelenítőn, illetve tárolón kívül monitort is csatlakoztathatunk a géphez. Egyik inkvizitorunk azzal indokolta az általa adott hármast, hogy: „még nincsenek sorozatban gyártott interface-ek és perifériák, a jegy egyben a bizakodást is kifejezi”. A gyártó képviselője valóban adott némi alapot a bizakodásra, mert ígérete szerint nemsokára kapható lesz az Aircomp-hoz soros és párhuzamos interface, előkészületben van analóg/digitál átalakító és két-állapotú jeleket fogadó és kibocsátó egység.



Képernyőkezelés – 4,4



Amint az átlagosztályzat is mutatja, ezzel lényegében mindenki elégedett. A siker elsősorban a nagy felbontású grafikának (320x200 pont) köszönhető. Jó lehetőséget nyújt a programozónak még az is, hogy a képernyő tetszés szerinti arányban felosztható grafikus és szöveges területre. Hiányzik a TAB, a PRINT AT – bár mint az a konstruktőr Lukács József írásából kiderül, szubrutinként elérhető. Néhányan a színeket is hiányolták, bár erre könnyű szívvel mondhatjuk azt, hogy „No, de kérem, ennyiért?” Hasonlóképpen könnyű szívvel elsiklunk a nagy felbontású grafika lassúsága fölött. Már az is nagy szó, hogy egyáltalán van!

Hang – 3,3



Az Aircomp azon kevés gépek közé tartozik, amelyeknél kétféle hangról kell beszélni. Mindkettőt ugyanaz a hanggenerátor kocsátja ki, de más a funkciója, s más az elérhetősége. Az egyik az úgynevezett „segédhang”. Ez minden billentyű megnyomásakor megszólal, mintegy hangban igazolja vissza, hogy a gép elfogadta a billentyű jelét. Ez roppant előnyös és szükséges segítség a programozáskor, használatkor. Hiszen az ilyen érintőfóliás tasztatúra hangsegítség nélkül olyan, mint a vak koldus bot nélkül. Rádadásul az Aircomp tervezői még arra is figyelemmel voltak, hogy a SHIFT billentyű egyidejű használatakor magasabb hangot halljunk, mint ugyanannak a billentyűnek SHIFT nélküli használatakor. (Azt már csak a „lelki csipkével” rendelkezők tudják igazán értékelni, hogy kétféle SHIFT kétféle hangmagasság-változást von maga után!) Ez a hang egyértelmű heurékát váltott ki inkvizítorainkból. A másik, az „igazi” hang, az, amely BASIC programozással elérhető és „muzsikálásra” ingerli a számítógépet, már kevesebb hívet szerzett Aircompos körökben. Nehézkés, ha megszólal, felfüggeszti a képernyőkezelést, néhányan szívesen látnának egy külön hangszórókimenetet is. Őszintén szólva lapunk megérti azt a gondolatmenetet, amely a gyártótól származik, s amely röviden úgy foglalható össze: ennek a gépnek voltaképpen még ennyi hang is sok! A hang valóban nem tartozik az alapkövetelmények közé, jelzi ezt a szűk frekvenciatartomány is, amely szintén nem tetszett egynémely inkvizítorunknak.

Kazettás tárolás megbízhatósága – 3,7



Ez az első olyan kín a 14-ből, amelynél komoly eltérést mutat a régi „szappandoboz” értékelők és a fekete változatot ismerők és osztályozók véleménye. Érdekességgé külön is átlagoltuk a két kategóriát. Nos a régi gép mindössze 2,8-et, az új 4,2-et ért el inkvizítorainknál. Mondhatnánk, kottázni lehet a különbséget. Az az érdekes, hogy a különbség mögött semmiféle konstrukciós változtatás sincs. Mindössze nagyobb gyártási tapasztalat és jobb hangolás. Érdekessége a dolognak, hogy Lukács József és Endre nem bonyolította túl a magnó kiválasztást. Bementek az első Keravillba és megkérdezték, hogy melyik a legolcsóbb kazettás magnó. Az MK 27 – hangzott a válasz. – Nosza, akkor ehhez igazítjuk a gépet – döntöttek. Arról már sajnos nem ők tehetnek, hogy az MK 27 olyan „csodálatos” terméke a magyar iparnak, hogy ahány darab, annyiféle, s rádadásul még csak nem is szabványos a kimenőjel szintje, amiből

mindössze annyi következik, hogy hiába van valakinek drága, jó minőségű magnója, lehet, hogy még annyira sem megy vele, mint az olcsó MK 27-tel. Inkvizítoraink közt egybéként volt, aki maximálisan elégedett a kazettás tárolás, ki- és beolvasás biztonságával, mások átlagosnak mondták, megint mások a jó minőségű kazetta fontosságára hívták fel a figyelmet, csakúgy, mint más számítógépek-nél. Mindenesetre úgy tűnik, hogy a szappandoboz egyértelműen rossz színvonalú be- és kiolvasását megbízható szintre emelték a gyártók.

Gépi kódú programozás – 4,7



Táblázatunkból is kitűnik, hogy ez a legmagasabb, legegyszerűsebb osztályzatsor. Átlaga is közelebb jár a tökélethez. Gépi kódú programozásban valóban lényegesen többet tud ez a gép, mint hasonló kategóriájú társai szerte a világban. Van monitor üzemmódja, amelyben lehetséges programot bevinni, kilistázni, futtatni, kazettára vinni és kazettára kivitt programot ráadásul úgy lehet beolvasni, akárha BASIC programot töltenénk be. Egyedülálló lehetőségeket nyújt a géphez vásárolható két különböző EPROM: ASSEMBLER (6500 forint), és a DEBUGGER (4500 forint). Mindezek után adódik a kérdés, hogy vajon miért nem lett színjeles e kín osztályzata? Nos, éppen az ASSEMBLER-t hiányolták néhányan, örömmel értesültek róla, hogy nyílt kapukat döngetnek. Lehet, hogy ma már ők is jelest adnának?

Megbízhatóság – 3,8



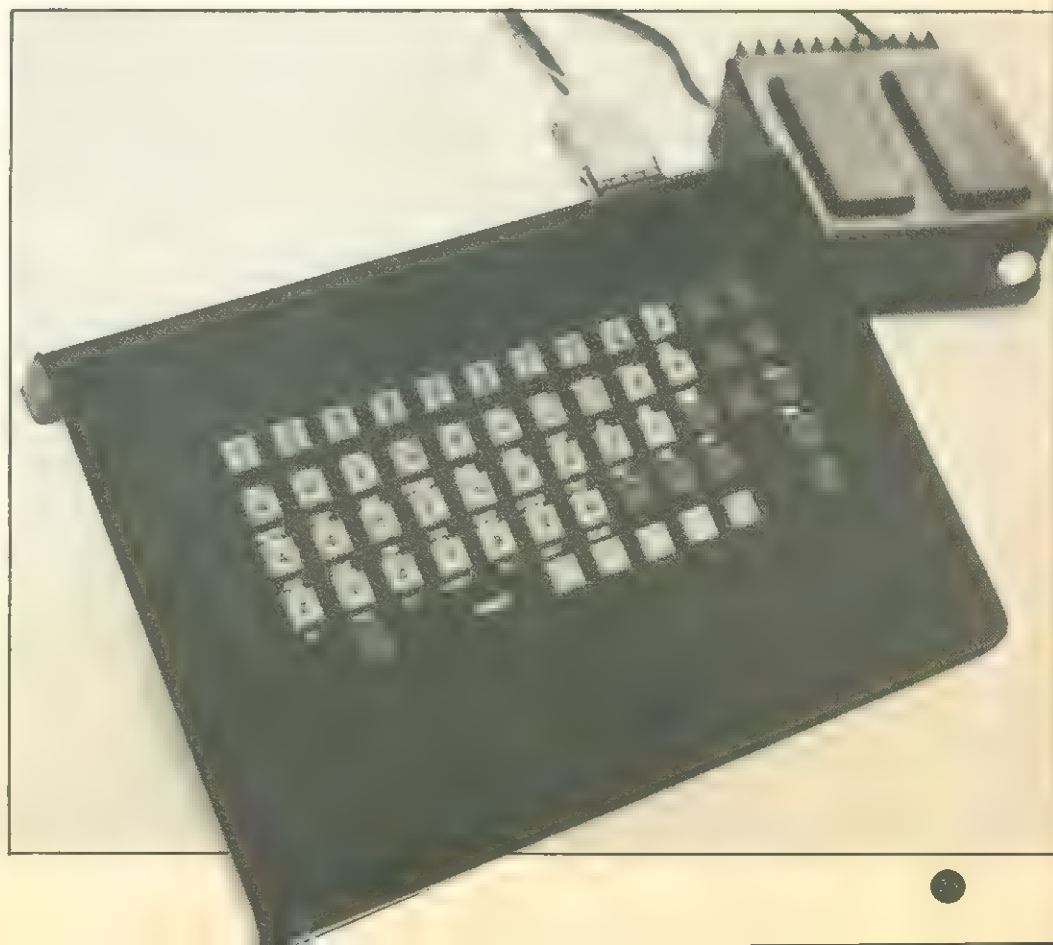
Ismét egy olyan pont, amelynél érdemes kettéválasztani a két „generációt”. A kettő közti különbség talán itt a legkiugróbb. Jó példa erre az az inkvizítorunk, aki mivel mindkét szériát ismeri, mindkettőt le is osztályozta. S míg

a régebbi számára egyszerűen 1-est adott, addig az újabbra 4-est. A két széria átlaga is ég és föld: fehér színű szappandoboz: 2,3 – fekete színű új széria: 4,6!!! Mondjuk ki tehát feketén (új) fehérén (rég), hogy az a bizonyos szappandoboz egy elhamarkodott nullszéria volt. Aminthogy Vallásunkon a gyártó cég képviselője önkritikusan be is ismerte, ha okosan és taktikusan jártak volna el, valóban nullszériának tekintették volna, s nem pénzért, hanem próbagépként, tesztelésre adták volna ki. (Szerkesztői megjegyzésként kikívánczok belőlünk – a gyártó ugyan nem erősítette meg –, hogy a történetek nemcsak a gyártói, menedzselési rutin hiányára vezethetők vissza, hanem a tőkeerő hiányára és a pénzügyi szabályozók hibáira is.)

Billentyűk – 3,1



Az osztályzatok közül megint kilóg néhány kettes. Ismét a szappandoboz, amely éppen csak hogy nem lett 1-es. Kicsik a betűfelületek, leköptak, nem lehet érezni a betűmezők határát. A fekete gépnél sem éppen rózsás a helyzet. Bár az érintőfóliás megoldás talán tovább ennél nem is fejleszthető. Ez a tasztatúra most már nem igényel komolyabb nyomást, megbízhatóan reagál, méretei is kényelmesek, kezelhetőek, rádadásul szépen muzsikál is a gép az egyes nyomások visszajelzésére. Ezzel együtt az érintőfólia mégis csak érintőfólia marad, és valljuk meg: „normális programozó” még ha tudja is, hogy ez komoly megtakarítást jelent, s a gép árát lényegesen csökkenti, mégsem képes túlságosan magas osztályzatot adni ilyen tasztatúrával rendelkező gépnek. Ami viszont az utóbbi hónapok azon pletykáit illeti, hogy „itt a billentyűs Aircomp!” sajnos a gyártó képviselőitől megtudtuk, hogy az „itt” egyelőre túlzás. Alig néhány ilyen billentyűs gépet készítettek eddig, s beszerzési, valamint árproblémák miatt gyártása nem is várható.



Dokumentáció – 2,4



Igazság szerint ez érdemelné a legrosszabb átlagosztályzatot. Hogy egy tizeddel mégis a második helyre került (természetesen hátulról) a kínok rangsorában, az csak annak az inkvizítorunknak köszönhető, aki lévén közel a „tűzhöz,” azaz a gyártóhoz, már jól ismerte a Vallatás időpontjában is az azóta remélhetőleg valamennyi géptulajdonosnak megküldött új gépkönyvet. A többiek azonban csak a régit olvashatták, amelyről sajnos a legtöbb jó, amit elmondhatunk, egyik inkvizítorunk szavaival: „El lehet kezdeni vele dolgozni, és már ez is valami!” A gyártó képviselői elmondták, hogy bizony egy gépkönyv elkészítése, menedzselése majdnem olyan nehéz, mint gépet csinálni. Lukács Józsefnek többen nekiszegezték a kérdést, vajon miért nem írták meg ők a könyvet, mégiscsak ők ismerik legjobban a saját gépüket. Lukács József nagyon is indokoltan elhárította a kérdést, mondván a gyártó is többször próbálta őket rávenni erre, sikertelenül. Ők ugyanis úgy érzik, hogy az külön vénát kíván. Hogy az új, már tankönyvnek használható gépkönyv mennyire egyesíti ezeket az erőnyeket, kiderül a következő hónapokban.

Editálás – 4,4



A magas osztályzatok elsősorban a javítás egyszerűségének köszönhetőek, valamint annak a nem mindennapi ténynek, hogy ez a gép monitor üzemmódban is rendelkezik FULL SCREEN EDITOR lehetőséggel, s ez bizony ebben a kategóriában szinte egyedülálló. Különösen ZX-en nevelkedett programozók ennek a gépnek is felróják, hogy nem soronként vizsgálja a szintaktikus hibákat, azaz hibás sorokat is elfogad. Sajnos nincs sortörlési lehetőség sorszámtól sorszámgig, valamint hiányzik az újrasorszámozás is.

A gép programnyelve – 3,8



Vallatásunknak ezen a pontján fordult elő először és utoljára, hogy a gép jelenlevő konstruktőre, Lukács József addigi – hűvös nyugalmat félretéve szinte elsírta magát. – Elszorult a szívem ezeket az osztályzatokat hallva – mondta, majd így folytatta: – ez az a kín, amelyre legalább 5,2-et kellett volna kapnia a gépnek. Ha valami az AIRCOMP erőssége; akkor az épp a BASIC-je. A konstruktőrnek több dologban igaza volt. S ezt nem a szerkesztő mondja, így utólag, hanem az inkvizítorok mondták tizenöt perccel később. Kiderült ugyanis, hogy ők csak azt osztályozhatták, amit ismertek. Márpedig az AIRCOMP sok titkát ez ideig nem árulta el főhasználóinak. Nagyon szemléletesen úgy fogalmazott az egyik inkvizítor, hogy: „hiába tud egy autó 240 km/órát, ha az órájában csak 120 van. Ehelyett inkább írjanak bele 300 km-t, s majd megyek vele, amennyit tudok”. Azaz nem kellett volna titokban tartani a gép BASIC-jének egy sor jó tulajdonságát. Ez ismét a gépkönyv, a dokumentáció elégtelenségére vezethető vissza. Ezzel együtt néhány szellemes megoldást, finomságot felfedeztek inkvizítoraink. Valamennyien dicsérték például az IF szellemes kidolgozását, a POP utasítást vagy az ON zseniális megoldását. Amit viszont hiányoltak inkvizítoraink: a már említett TAB-on DELETE sorszámtól sorszámgig-on kívül, az INKEY, a RENUMBER, a MERGE, a VERIFY, a PRINT USING és az ON ERROR GOTO. Használhatatlannak tartják a DEFFN utasítást, s a különleges gyorsaság áráként felróják a számítások pontatlanságát is.

Tanulhatóság – 4,3



Úgy tűnik, ha a gép dokumentációja jobb lenne, s a kazettás tárolás megbízhatósága iránt semmi kétségük sem lenne a felhasználóknak.

igen jól tanulható gép lenne az AIRCOMP. (Persze, ha a nagyapám az unokám lenne...) Inkvizítoraink külön erőnyének tartották, hogy a kulcsszavak külön billentyűkről is, de beírással is bevíthatók. Nagyon nagy előnynek tartották a tanulhatóság szempontjából azt, hogy az editálás megengedi, sőt elvárja a próbálgatást. S ily módon a legjobban tanulható is.

Emberközelség – 4,3



Azon kevesek, akik hozzáfértek már ehhez a géphez, kedvelik. Egyetlen, nemcsak erre a gépre, hanem minden hazai gyártmányú számítógépre érvényes megállapítás hangzott el a vallatáson. „Mi lenne, ha egy magyar gép magyarul is tudna? Például a hibaüzeneteket az angol szöveg mellett vagy helyett magyarul is közölné?” érdekes, megszívlelhető vélemény.

Szubjektív vélemény – 4,2



A magas átlagosztályzat csak alátámasztja az előző kínban írottakat. Az érintőbillentyűzet itt is ront néhány tizedet. Annak ellenére, hogy nem kifejezetten erre a célra szánta a gépet sem a konstruktőr, sem a gyártó, oktatási célra is kiválóan alkalmasnak találták inkvizítoraink. Egyikük sommásan így fogalmazta meg véleményét: „Jó, hogy van ez a gép!” Amikor inkvizítoraink a Vallatás végén még egyszer szemügyre vették a teljes értékelést, némi lelkiismeretfurdalással konstataáltak, hogy talán szigorúbbak voltak a kelleténél. Egyikük még azt is megjegyezte, hogy talán jobb lett volna, ha ezúttal nem is osztályozunk. Hiszen az írni, olvasni tanuló elsősöket sem osztályozzák az első félévben. Azután egy másik inkvizítor gyorsan hozzátette, lehet, hogy épp ez a megfelelő „pedagógiai fogás”, hogy tudniillik nemcsak osztályoztak, de még szigorúak is voltak, mert így tudják valamennyi felhasználó érdekében „rugdosni a gyár-

KEMÉNY ENDRE:
Kegyetlenül bosszant a periféria-, szoftverhiány

TICK JÓZSEF:
A magánfelhasználó szempontjából drága!

KIRÁLY ZOLTÁN:
Különösen jó tulajdonsága a gépnek a rendkívüli gyorsaság

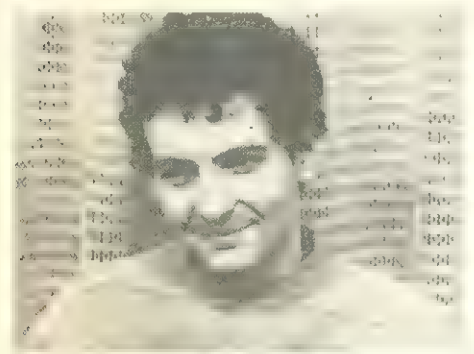
FÖLDI PÉTER:
Nálam bevégződött az AIRCOMP!

FODOR JÓZSEF:
A gép oktatásra is kitűnő! Az „együtt eltöltött” idő alatt nagyon megszerettem!

BARABÁSI REZSŐ:
Az ember-gép kapcsolat szempontjából igazán ideális



tót". A tréfás megfogalmazás mögött ki nem mondott elismerés volt. Elismerése annak, hogy a gép végül is néhány lelkes ember erőfeszítéseként, „sokak támogatása ellenére” jött létre. Elismerése annak, hogy ezt a gépet a gyártók voltaképpen egy meglehetősen jól behatárolt szakterületre, a mezőgazdaság számítástechnikai ellátására „hozták tető alá”, de végül is olyan sikert értek el vele, hogy ma, már ha bírnák gyártási kapacitással, alkatrészrel, jóval szélesebb érdeklődésre tarthatnának számot. Ma még nyitott kérdés, hogy mi az AIRCOMP jövője. (A Szuper BIT-LET megjelenésekor már „csukott kérdés”. Tudniillik a gép gyártása azóta megszűnt, gyártóját főltszámolták.) Magának a gépnek mint konstrukciónak, mint számítógépnek lenne jövője, s nemcsak a mezőgazdaságban. Különösen, ha megfelelő szoftverbázis is épülne köré, s ha „megfelelő helyen” is látnának benne annyi fantáziát, mint azokon a helyeken, ahol az eddig elkészült gépek működnek!



Önvédelem

Látva az inkvizítorok lesújtó véleményét az AIRCOMP BASIC-ről, úgy gondoltam, fel kell emelnem szavamat mellette. Bár mint fejlesztő, talán nem tudok kellőképpen elfogulatlan lenni, mégis az a véleményem, ez az interpre-

ter egy nagyon jól használható darab. Azok az extra újdonságok, amelyekkel a BASIC rendelkezik, mindenképpen ezt támasztják alá. Sajnos a kinvallatás során kiderült, hogy még a rendszeres felhasználók sem eléggé ismerik ezeket. Felhasználva az újság adta nyilvánosságát, hadd járuljak hozzá én is egy-két ötlettel a gép hatékonyabb felhasználásához.

Két speciális karakter
a PRINT CHR\$(5) a CR változó „színe” törli a grafikus képet (ugyanaz a CALL 7535-tel is elérhető).

A PRINT CHR\$(12) letörli az alfas képernyőt (ugyanaz SHIFT/CR-rel is elérhető, illetve az is beépíthető egy stringbe).

Kiszámított GOTO, GOSUB, CALL
Az utasítások után aritmetikai kifejezés is állhat, de ezek nem kezdődhetnek számmal. A számmal kezdődő kifejezést csak sorszámmak veszi, pl. GOTO A * 10 és nem GOTO 10 * A.

PEEK, POKE

A 8000 alatti címek nem memóriához fordulnak, hanem I/O címeket szólnak meg. Így I/O eszközök olvashatók, illetve írhatók.

PRINT AT helyett

A CURSOR POINTER HEX 4014-4015 címen van. Ahova ez mutat, ott villog majd a cursor, illetve oda ír a gép. A következő programrészlet (praktikusan szubrutin) az Y sor X pozíciójába állítja a cursort: $A = X + Y * 40 + 1$; $B = INT(A/256)$; POKE 16404, A-B * 256; B+192

Gépi kódú tárolás – BASIC-ből

A következő gépi kódú program egy BASIC-CALL-lal meghívja kitárolja a megadott területet:

```
LD HL, #Start
LD BC, #End
LD DE, (név eleje)
CALL 5E8
RET
```

(Tehát HL-ben a kezdet, BC-ben a vég, DE pedig a név első byte-jára mutat. A név végén 22 vagy 60 (HEX) karakter áll. Ha a név nem kell, DE pl. Egy 60-ra mutasson.)

Gépi kódú program elhelyezése a BASIC-ben

Legegyszerűbb, ha a programot így kezdjük:

1 GOTO 10

2 "....."

10 REM IDE JÖN A PROGRAM.

A második sorba egy csupa space-ből álló stringet írunk be, olyan hosszút, amilyen hosszú a gépi program lesz. Monitorba átmelve 40A6-tól megtaláljuk a második sort, és a space (HEX 20) helyére beírhatjuk a gépi programot. Sajnos a program így nem tartalmazhat 22 vagy 60 (HEX) byte-ot, és BASIC-be visszatérve a 2. sor nem javítható – nem is szabad rámenni a cursorra. A változó tábla kezdetére a 4018-19, a végére pedig a 401C-1D printerre mutatnak. Ha ezt a területet kitéröljük (pl. a korábban említett módon), akkor ezeket az adatokat ugyanez a program beolvashatja. Ez így lényegesen gyorsabb, mint a PRINT és az INPUT.

A programok kicsit gyorsabbak lesznek, ha:

- A sűrűn használt változókat a program elején definiáljuk (DIM-mel vagy pl. A = A-val);
- Ne használjunk számkonstansokat – ezeket valahol tegyük bele a változókba;
- A GOTO és GOSUB lehetőleg a program elején levő sorokat hívja.

Lukács József

Finomságok

Olvastam az Aircomp tesztelését. Meglepett a BASIC-re adott gyenge osztályzat. Egy éven át a „szappantartón” is programozok és – gépkönyv hiányában – magam is találtam több „finomságot” a nyelvben. Remélem, az új gépkönyvben felfedek a lehetőségeket azok számára, akiknek nincs idejük kitapasztalni ezeket. A gép – különösen BASIC-je miatt – többre hivatott a pár száz szériánál. A sok jó tulajdonság közül az egyik a stringkezelése, amit ilyen formában sem a HT-1080Z, sem a Commodore 64 nem tud. Ezek a gépek, ha pl. A\$-be egy függvényt adunk be $(x^2 + 3x - 2x^5)x$ megadása után VAL(A\$)-re nem számolják ki a kifejezés értékét, így elég körülményes egy-egy függvény bevitel. Az AIRCOMP-nál egyszerűbb a dolog. Ha pl. egy egyenlet gyökeit akarjuk kiszámolni (Newton-Raphson módszer), ez egyenlet és deriváltjának bevitelét egyszerű INPUT-tal megoldhatjuk:

```
10 INPUT „AZ EGYENLET”: A$
20 INPUT „A DERIVÁLT”: B$
30 INPUT „KEZDETI X ÉRTÉK”: X
40 X=X-(VAL(A$)/VAL(B$))
50 IF ABS(VAL(A$)/VAL(B$))>1E-7 THEN GOTO 40
60 PRINT „AZ EGYIK GYÖK”: X
70 GOTO 30
```

Ez a programocská természetesen a felhasználástól függően javítható, bővíthető. (A polinom gyökeit pl. harmadfokú egyenletnél a kezdeti $X = 10000/0$; -10000-nál megkapjuk. Célszerű a beírásakor pl. $X \uparrow 2$ alak helyett az $X * X$ -et használni, mert a gép negatív számokat nem tud hatványozni.)

Szerintem ez egy nagyon jól használ-

SZUPKAY ISTVÁN:
Kár, hogy a hazai alkatrészproblémák miatt ez a gép nem futotta ki a formáját!

KOVÁCS LEVENTE:
A gép kellemesen „puha”, kellőképpen „lezsor”, ugyanakkor kötött, precíz!

FÖLDI LÁSZLÓ:
A billentyűzetet kényelmetlennek és fászatónak tartom!

NÁVAY SÁNDOR:
Napi 300 kilométereket utaztatom a gépet, de ezt is jól bírja. Megbízhatósága kiváló!





KINPADON A AIRCOMP

AIRCOMP 16 VALLATASANAK EREDMENYE

K I N O K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ÁTLAG
1. KIN AR	5	5	4/5	5	4	5	5	4	3/4	3	4.2
2. KIN: PERIFERIAK	5	5	1/2	5	5	5	5	1	1	1	2.2
3. KIN: KEPERNYOKEZELES	5	5	4/5	5	5	5	4/5	4	4	4/5	4.4
4. KIN: HANG	4	5	1	5	3/4	5	5	5	3	3	3.3
5. KIN: KAZETTAS TAROLAS	4	5	5	4	4	5	5	5	3/4	3	3.7
6. KIN: GEPI KODU PROGRAMOZAS	4	5	5	5	4/5	5	5	5	5	4	4.7
7. KIN: MEGBIZHATOSAG	5	5	5	5	5	5	5	4	2/3	1	3.8
8. KIN: BILLENTYUZET	3/4	5	5	4	3/4	5	5	4	2	2	3.1
9. KIN: DOKUMENTACIO	2	5	5	5	5	5	5	1	3	3	2.4
10. KIN: EDITALAS	4/5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4.4
11. KIN: A GEP PROGRAMNYELVE	3/4	4	4	5	4	5	3/4	4	4/5	4	3.8
12. KIN: TANULHATOSAG	3/4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4.3
13. KIN: EMBERKOZELSEG	4/5	4	3/4	4	5	5	5	4	4	4	4.3
+ 1 KIN: SZUBJEKTIV VELEMENY	5	4	4	4	4/5	5	4/5	3/4	4	3/4	4.2
ÁTLAG	4.0	3.5	3.3	3.9	4.0	4.8	4.0	3.4	3.4	3.3	3.8

ható interpreter, többet érdemel a gép. Ennyit az AIRCOMP védelmében. Ha van rá lehetőség, szívesen részt vennék a PRIMO tesztelésében. Remélem, az a gép is sok kellemes meglepetést tartogat.

Kovács Barna
egyetemi hallgató, Szeged

Mit tud On az ON-RÓL

Az AIRCOMP-16 BASIC-jének egyik legzséniálisabb „húzása”: az ON UTASÍTÁS.

Az ON utasítás általában minden BASIC-ben megtalálható, a következő formában:

ON kifejezés GOTO 1. sorszám, 2. sorszám...

Ezt a gép úgy hajtja végre, hogy kiszámítja a kifejezés értékét, s ha van a GOTO után annyiadik sorszám, amennyi a kifejezés értékének egész része, akkor a sorszám által meghatározott sorra ugrik, különben a futás a következő soron folytatódik, GOTO helyett GOSUB is írható.

Az AIRCOMP-16 BASIC ON utasítása viszont a következő alakú:

ON kifejezés '1. utasításcsoport, '2. utasításcsoport, '...

ahol az utasításcsoportok állhatnak egy vagy több – kettősponttal elválasztott – utasításból. A hatás annyiban különbözik az előzőekben tárgyaltaktól, hogy a gép megkeresi az annyiadik aposztrófot, amennyi a kifejezés értékének egész része (ha nincs annyiadik aposztróf, akkor a következő sorra megy), s ettől kezdve hajtja végre az utasításokat, amíg egy következő aposztrófot vagy sorvéget nem talál. Erre még bárki azt mondhatná, hogy jó, jó, de akkor itt a hagyományos ON utasítást:

ON kifejezés 'GOTO 1. sorszám 'GOTO 2. sorszám 'GOTO 3. sorszám '...

alakban kell írni? A válasz, hogy NEM! Ugyanis, ha az aposztrófok között mindenhol ugyanaz az értékadástól eltérő utasítás szerepelne, akkor ezt elég egyszer leírni az első aposztróf elé, tehát példánkban így:

ON kifejezés GOTO '1. sorszám
'2. sorszám '3. sorszám'...

Lássunk most néhány példát az ON utasítás használatára:

1. A programban van 2 kapcsoló K és L, melyek értéke 0 vagy 1. Egy megfelelő helyen a négyféle kapcsolóállástól ($K=0, L=0$; $K=0, L=1$; $K=1, L=0$; $K=1, L=1$) függően négy különböző dolgot akartunk csinálni. Ezt a következőképpen tehetjük meg (persze az aposztrófok közé azokat az utasításokat kell írni, amiket az egyes esetekben végre akarunk hajtani).

```
100 ON 2*(K+1)-L*A=1: PRINT "L VAN BEKAPCSOLVA,";A=0: PRINT "MINDKET K
APCSOLO KI VAN KAPCSOLVA,";A=1: PRINT "MINDKET KAPCSOLO BE VAN KAPCS
OLVA,";A=10: PRINT "K VAN BEKAPCSOLVA,";
110 PRINT " IGY A ERTEKE: ";A
```

2. Egy játékprogram elejét sokszor így lehet szépen megírni:

```
20 INPUT "A VERSENYZOK SZAMA (1-6)? "IN
30 FOR I=1 TO N
40 ON I PRINT "AZ ELSO";"A MASODIK";"A HARMADIK";"A NEGYEDIK";"AZ
OTODIK";"A HATODIK"
50 INPUT " VERSENYZO NEVE: ";M$(I)
60 NEXT I
```

3. Nagyon jól ki lehet használni azt is, hogy a logikai műveletek (pl. az összehasonlítások, AND, OR) értéke 1 (igaz), vagy 0 (hamis). Tegyük fel, hogy egy játék végén P őrzi azt, hogy a játékosnak hányadik próbálkozásra sikerült valamit kitalálni. P értékétől függően meg akarjuk dicsérni vagy el akarjuk marasztalni. Ezt így tehetjük meg:

```
500 ON (P<11)+(P<13)+(P<17)+1 PRINT "ABSZOLUT NEM MEGY NEKED EZ A JATE
K, INKABB PROBALJ KI EGY MASIKAT!" "NEM REMEKELTEL TULSAGOSAN!" "EGESZ
JO, DE MEG LEHET JAVITANI!" "GRATULALOK, KIVALO A TELJESITMENYED"
```

4. Szeretnénk készíteni egy rajzolóprogramot, aminek a következő dolgokat kell tudnia:

Először a képernyő közepén megjelenik egy pont. A pont az I, J, K, M billentyűk hatására mozogjon felfelé, balra, jobbra, ill. lefelé, és húzzon maga után vonalat. Persze vigyázni kell arra, hogy ne menjen ki a képernyőről, hiszen akkor hibajelzést kapnánk. Egy ilyen program a következő (a 10-es sor a képernyő grafikusra váltását és törlését, a 20-as sor a billentyűzet figyelését végzi):

```
10 CR=0:GL=200: PRINT CHR$(5):CR=1
15 X=160:Y=100
18 PLOT X,Y
20 A=USR(A): IF A<73 OR A>77 THEN GOTO 20
30 ON A-72:Y=(Y>0)'X=X-(X>0)'X=X+(X<319)' GOTO 20:Y=Y+(Y<199)
40 GOTO 18
```

5. Végül még egy példa konkrét utasítások nélkül. Van egy 10 utasításból álló sorozatunk, melyet 6-szor kell egymás után végrehajtani úgy, hogy az 1–3. és 8–10. utasítások mind a 6 esetben megegyeznek, de az 5., 6. és 7. utasítások eltérőek. Ezt a következő szerkesztőprogrammal lehet megvalósítani:

```
10 FOR I=1 TO 6
20 utasitas-1
30 utasitas-2
40 utasitas-3
50 utasitas-4
60 ON I:ut.5/1:ut.6/1:ut.7/1:ut.5/2:ut.6/2:ut.7/2:ut.5/3:ut.6/3:ut.7/3:
ut.5/4:ut.6/4:ut.7/4:ut.5/5:ut.6/5:ut.7/5:ut.5/6:ut.6/6:ut.7/6
70 utasitas-8
80 utasitas-9
90 utasitas-10
100 NEXT I
```

Aki ezek után a példák után még kételkedik az AIRCOMP-16 BASIC ON utasításának hatalmas előnyeiben, az próbálja megírni valamelyik másik BASIC-ben a 2., 3. és 4. programot.

Király Zoltán

ROMOM K 6311 MÁTRIXNYOMTATÓ



**SZÉP KIVITEL
ALACSONY ZAJSZINT
TISZTA NYOMTATÁSI KÉP!**

ILLESZTÉSI LEHETŐSÉG COMMODORE 64 ÉS HT 1080Z
SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉPHEZ!

ALKALMAZÁSI TERÜLETEK:

- PROFESSZIONÁLIS NYOMTATÁS
- KISSZÁMÍTÓGÉPES RENDSZEREK
- MÉRÉSADATGYŰJTŐ RENDSZEREK
- TERMINÁLOK KIMENETI NYOMTATÓJA.

GYÁRTJA:

MAGYAR OPTIKAI MŰVEK BP. XII., CSÖRSZ U. 35.

FORGALMAZZA:

MIGÉRT SZÁMÍTÁSTECHNIKAI OSZTÁLY
BP. VI., NÉPKÖZTÁRSASÁG U. 2. II. EM.
TEL.: 323-332

MEGTEKINTHETŐ ÉS MEGVÁSÁROLHATÓ:

MIGÉRT 4. SZAKÜZLET
Bp. VIII., RÁKÓCZI ÚT 57/A.
TEL.: 143-471





Jött... jött: a Primo. Az 1984-es év tavaszán tartott sajtótájékoztatón beígérték – nem igazán hittünk benne. A „jólétesültek” már szeptemberben jól értesülve ingatták a fejüket – hát ebből sem lett semmi, pedig közben a gyártó cég, a MICROKEY KFT csendben, majdnem titokban elkezdte az előrendelések kielégítését. És meglepő gyorsasággal három hónap alatt le szállítottak közel 2000 darabot.

GYÁRI ADATOK

Három kivételben, különböző memóriamérettel gyártják a gépet
32 kbyte 16 100 Ft
48 kbyte 20 500 Ft
64 kbyte 23 900 Ft

Méret: 45x260x310 mm

Súly: 800 gramm (tápegység nélkül)

Az alapgéphez normál kazettás magnetofon és fekete-fehér televízió csatlakoztatható, egyéb perifériák még nincsenek

KÍNRENDSZER

A vállalatban a gyártó cég képviselői is részt vettek. Természetesen nem pontoztak, viszont néhány információval a vállalat szempontjait befolyásolták. Így végül is inkvizítoraink úgy döntöttek, hogy a szokásos kínrendszert alkalmazzák, egyetlen kivétel, hogy a perifériákat nem pontozzuk, mivelhogy nincs mit pontozni. Kiindulásnak az inkvizítorok is elfogadták a gyártók által megfogalmazott célokat: azt, hogy a konstrukció olcsó legyen, szocialista gyártmányú alkatrészekből épüljön fel, és tartalmazza a jövőbeli bővítés lehetőségét

Ár – 4,1



Nagy öröm, hogy egy magyar gyártmányú gép a hazai meglehetősen kusza árszponyok között ilyen magas osztályzatot ért el. Általános vélemény az, hogy elfogadható az ár, hát persze jobb lenne, ha még olcsóbb lenne, de úgy tűnik, hogy hazai alkatrész-, munkaerő- és piaci viszonyok között ez már irreális. A gép ezen az áron megvásárolható, cégeknek, iskoláknak és megszállottaknak megéri – de még mindig nem az a gép, ami a háztartásokban tömegesen elterjedhet. Az azonban mindenképpen dicséretes, hogy megszületett az első hazai számítógép, ami a polcról vásárolható, tehát nem kell előre fél évre megrendelni, hanem lényegében készpénzért azonnal kapható. Inkvizítoraink megjegyezték, hogy a gép árához képest a tápegység egy kissé drága – 4600 forint.

Képernyőkezelés – 4,3



Sőt! Néhány olyan dolgot is, amit kevés más berendezés tud. Feltétlen öröm, hogy a gép karakterkészlete a magyar abc majd valamennyi betűjét tartalmazza, amit ma, 1985-ben még a Képűjság sem tud. Kétségtelen, hogy egyszerűbb mentetetőzni, mint új

karaktereket definiálni. Még két érdekesség, amit külföldi gyártmányú személyi számítógépek sem tudnak általában: a függőleges írás – ami koordináta-rendszerek felíratánál igen hasznos lehet, valamint az alsó indexbe írható bármilyen karakter, ami kémiai képletek írásánál szinte elengedhetetlen. Szórósebb szívű inkvizítoraink megjegyezték, hogy ez mind igaz, de azért ma már a világszínvonalat a színes képernyő jelenti! És van egy-két olyan funkció, amit már kitaláltak, igaz, hogy a Commodore sem tudja, de azért a Primónak illene (pl. DRAW, FLASH)! Hát, igen...

Hang – 3,6



A gépben levő egyetlen hanggenerátor, van akinek megfelel és elegendő, mások viszont kevésnek tartják. A programozás is ellentmondásos, egyes inkvizítorainknak egyszerű, mások bonyolultnak tartják. Feltétlen hiányosság viszont, hogy a hangerőt nem lehet szabályozni. A konstruktőrök elárulták, hogy a hangot eredetileg ki akarták hagyni a gépből, elsősorban azért került bele, hogy a billentyűzetet támogassa, jelezze a karakterek bevitelét. A magyarázat elfogadható, bár ettől nincs jobb hangja a gépnek.

Kazettás tárolás – 3,9



Az osztályzat nem rossz, különösen, ha azt is figyelembe vesszük, hogy hányféle, mennyire különböző kazettás magnetofonnal használják a

gépeket. Általában inkvizítoraink úgy tapasztalták, hogy kényes a magnetofonra, de ha egyszer egy gépet egy magnóval összeszoktattak, akkor utána már igen ritka a hiba. Előnyös és jól használható funkció, hogy egyetlen parancsra kiment a magnetofonra a képernyő tartalmát, és hasznos, hogy beolvasás közben hibajelzést is ad. Ettől ugyan nem jobb a beolvasás, de legalább lehet tudni, hogy hol van a hiba. Már a bővítésekre gondolva a gép bizonyos file-kezelési funkciókat is képes ellátni.

Gépi kódú programozás – 3,2

5 KÍN

Nem valami fényes osztályzat, de meg is van az oka. A gépben nincs monitor, a programozás pedig egy kissé nehézkes. Egyelőre hiányzik a megfelelő dokumentáció is ahhoz, hogy kényelmesen lehessen dolgozni vele.

Megbízhatóság – 3,9

6 KÍN

Általában megbízhatónak tartották inkvizítoraink a gépet, kisebb hibáktól eltekintve. Amit tapasztaltak, az nem általános hiba, hanem mindenütt más: az általános iskolai nyaggyatás persze jobban megviseli a berendezéseket, mint egy otthoni, kíméletes kezelés. Egyik inkvizítorunk – talán kissé túlzóan úgy fogalmazott, hogy nincs is benne semmi, ami elromolhat! A gyártók ezt úgy módosították, hogy iparunk mai viszonyai mellett nincs is olyan, ami nem romolhat el! Dicséretes viszont az, hogy elsősorban információszerzés miatt a gyártó cég a kezdeti időszakban nem javítja a készülékeket, hanem minden elromlottat kicserél. Ehhez azonban az a kényelmetlenség is hozzátartozik, hogy – esetleg csak a tápegység hibája miatt – az egész gépet kell visszavinni, csomagolással együtt.

Billentyűzet – 3,7

7 KÍN

Minden olyan kisszámítógépnél, ahol nem professzionális típusú billentyűzetet használnak fel (pl. Commodore) ez az egyik legfontosabb kérdés. A konstruktőrök szeretnék valami olcsó megoldást találni, ezért igen sokat bűvészkednek, végül megszületik a klaviatúra, ami ugyan olcsó, talán még jó is, de senkinek sem tetszik, mert nem olyan, mint a profi gépeké. A Primo – nyilvánvalóan anyagi okokból – nem profi billentyűzettel készül. Ellentétben azonban a Sinclair gépekkel, nem is fóliaérintkezős, amely mozgó alkatrészeket tartalmaz, tehát előbb-utóbb biztosan elromlik. A Primo kapacitív érzékelő billentyűkkel rendelkezik, ami sokak szerint a legjobb, strapabíró, klímaálló, jó konstrukció. A hibák többsége a helytelenül beállított érzékenységből adódik. A gyártók mérései szerint a beállítás két véghelyezete a következő: érzéketlen beállításnál egy elefánt sem tud rajta dolgozni, ellenkező esetben viszont kézrátétel nélkül, egyszerű „szemmelveréssel” is beindul a gép, magától. A két véglet között viszont megtalálható lenne a megfelelő, amit a gyárban be is tudnának állítani. A kérdésre, hogy akkor miért nem állítják be, rövid volt a válasz: – Azért, mert az üzemből nem japánok dolgoznak!

Mindezek ellenére az általános vélemény az volt, hogy bár kezdetben szinte mindenki idegenkedett tőle, többen megkedvelték, különösen mert megfelelően nagy méretűek a billentyűk.

Dokumentáció – 2,9

8 KÍN

Valaki azt írta, nem is érdemes beszélni róla, és az osztályzat egyértelműen tükrözi: lehet, hogy gépet már tudunk gyártani, de dokumentációt még biztosan nem. Sok minden nincs benne, ezek egy részét szándékosan nem publikálták a készítő, más része egyszerűen kimaradt. Hiányzik a védett kulcsszavak jegyzéke, a BASIC utasításkészlet jegyzéke, ráadásul, ami benne van, azt is többen írták, így stílusában is „változatos”. A géphez kapott demonstrációs kazetta értelmes dolog, de jó gépkönyv nélkül ez is kevés. A géphez tartozó dokumentáció helyzetén ugyan nem javíthat, de feltétlenül hasznos lesz, hogy beindulnak a Primo-füzetek, amelyben a gyártók valamennyi titkukat fel fogják tárni, sőt, mások ötleteit is várják és közzéteszik.

Editálás – 4,0

9 KÍN

Erősen megoszlottak a vélemények ebben a témában. A gép nem rendelkezik teljes képernyőn való javítási lehetőséggel (fullscreen editor). Így néhányan eleve gyengének tartják, akik ehhez szoktak hozzá. Mások viszont a meglevő soronkénti javítási lehetőséget egyszerűnek, könnyen kezelhetőnek tartják. Beírásakor a gép nem végez szintaktikai elemzést, így a hibák futtatás során jönnek elő, akkor viszont – hiba esetén – a gép automatikusan editor üzemmódba kapcsol, kiírva a hibás sort. Egyöntetű vélemény volt, hogy hiányzik a RENUMBER és a MERGE.

A gép programnyelve – 4,1

10 KÍN

Van, aki a világ legjobbjának tartja! Van, aki gyengébbnek, de abban szinte mindenki egyetértett, hogy jól szervezett, jól felépített nyelv, amelyből szinte semmi sem hiányzik, ami nélkülözhetetlen lenne. Számunkra is őszinte öröm, hogy magyar tervezésű BASIC-ről is írhatunk.

Tanulhatóság – 4,3

11 KÍN

Igen jó osztályzat, ami azt jelenti, hogy a gép könnyen elsajátítható, egyszerűen kezelhető. Valaki úgy fogalmazott, hogy néhány óra alatt még a szakember is megtanulja!

Emberközeliség – 4,0

12 KÍN

Bár az osztályzat nem rossz, úgy érezzük, hogy ennél jobb is lehetne. Ebben a kínban általában azt igyekszünk osztályozni, hogy a gép mennyire kínálja a lehetőségeket, a kényelmes megvalósítási módszereket. A Primo tartalmaz ilyen lehetőségeket, azonban ezek nagy része még nincs publikálva, a felhasználónak kell rájönni. Vallatásunkon is érte meglepetés a konstruktőröket: egyik inkvizítorunk bemutatta, hogy a gép rövidített módon is elfogadja a Basic kulcsszavakat, csak tudni kell, hogy mit gépeljenek be. A konstruktőrök nem tudták.



PRIMO

VALLATÁSNAK EREDMÉNYE
1985. JANUÁR 5.

	CZIFRA ZOLTÁN GIMNAZIUMI TANULO	DR. SEKELY JENO FOISK. TANAR	GELLERI PETER ALT. ISK. TANULO	ORADI JANOS MATEMATIKUS	BOGLAR GYULA QUARZ GYM. TAG	KHIN LASZLO FOISK. HALLGATO	BRANYI LASZLO FOISK. HALLGATO	AMTMANN TAMAS SZERVEZO	AMTMANN ARPAD VILL. MERNOK	
K I N O K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	ATLAG
1 .KIN AR	4	4	3/4	4/5	5	4/5	3/4	4	4	4.1
2 .KIN: KEPERNYŐKEZELES	4	4/5	5	5	4/5	4	3/4	4	4	4.3
3 .KIN: HANG	3	-	3	4	2/3	4	3	5	4	3.6
4 .KIN: KAZETTA TÁROLÁS	3/4	-	4	4	5	3/4	3	4/5	4	3.9
5 .KIN: GEPI KODU PROGRAMOZÁS	3	4	3	1	3/4	-	2/3	-	3	3.2
6 .KIN: MEGBIZHATOSÁG	4	4	4	3/4	5	3/4	3/4	4	4	3.9
7 .KIN: BILLentyűzet	3	4	2/3	4	5	3/4	3	4	4	3.7
8 .KIN: DOKUMENTÁCIÓ	3/4	4	3	3/4	3/4	3/4	2/3	1	2	2.9
9 .KIN: EDITÁLÁS	5	4	5	4/5	4/5	4	3	3	3	4.0
10 .KIN: A GEP PROGRAMNYELVE	4	4/5	4/5	5	5	4/5	2	3/4	4	4.1
11 .KIN: TANULHATÓSÁG	4	5	4	5	5	5	3	4	4	4.3
12 .KIN: EMBERKÖZELSEG	3/4	4/5	4	4/5	4/5	4/5	3/4	4	3	4.0
+ 1 .KIN: SZUBJEKTÍV VELEMÉNY	4	4	4	4/5	5	4	3	4	3/4	4.0
ATLAG	3.7	4.2	3.8	4.3	4.5	4.0	3.0	3.7	3.6	3.9

Szubjektív vélemény – 4,0



Az osztályzat sok magyar-
rázatot nem kíván, in-
kább csak azt érdemes
megemlíteni, hogy a né-
gyesre az ember haj-
lamos azt gondolni, hogy
nem ötös, tehát rossz. Néha eszünkbe kell
hogy jusson az is, hogy nem hármas.
Eddig tartott a Vallatás, ami ezután következik,
az inkább a szerénytelen jóslat műfajába tar-
tozik. Szerkesztőségünk nem kíván reklámot
csinálni, netán döntőbíróként szerepíteni a
Spectrum- és a Commodore-hívók vitájában.
Sőt! Most azonban mégis úgy érezzük, hogy
a Primo megjelenése többet jelent annál, hogy
még egy számítógéptípus kapható az ország-
ban. Többet jelent – ha nem lenne annyira
semmitmondó a kifejezés, akkor úgy fogal-
maznánk: mérföldkő. Így inkább azt mondjuk:
valaminek a kezdete lehet, itthon elnyerheti
azt a szerepet, amit a Commodore vagy
a Spectrum kapott a fejlett országokban.
Mégvan a lehetősége arra, hogy tömegesen
elterjedve egy személyszámítógép-kultúra
alapjait jelentse, hogy már ne azon vitakoz-
zunk, hogy honnan és hogyan szerzünk gépet,
hanem azon, hogy mire is lehet használni!
És ez mindenképpen nagy lépés.

HOZZÁSZÓLÁS

Felfokozott várakozással vettem a ke-
zembe az Ötlet 4. évf. 5. számát, és
mindjárt a BIT-LET-hez lapoztam... És
valóban... végre... Primó-vallató. Szinte
fájtam a betűket. A vallató végére érve
kihúztam magam, és mellem dagadt a
büszkeségtől. Igen, eddig csak sejthet-
tem, de most már biztos lehetek benne,
hogy az „aki” itt fekszik előttem az
asztalon – a PRIMÓ(TÍV), merthogy így
hívom – a világon jelenleg forgalomban
levő gépek élcsoportjába tartozik! Az
éles szemű szerkesztő ezek után rögtön
konstatálhatja, hogy egy PRIMO-tulaj-
donos esete forog fenn. Nincs mit ta-
gadni, bevallom, valóban a birtokomban
van egy PRIMO A-32-es „PERSONAL
COMPUTER”. Mivel 1984 novemberé-
ben vásároltam a gépet, állíthatom,
hogy az első között voltam, aki meg-
előlegezte a bizalmat egy teljesen isme-

retlen, külsőleg abszolút visszataszító,
korszerűtlen (fekete-fehér) – halmaz-
tilag – magyar gyártmányú gépnek.
Ami igaz, az igaz, nem én jegyeztem elő
a gépet, de ismerősöm, aki előjegyezte-
te, elállt a vásárlástól. Tudj’ isten, ta-
lán időközben meglátott egy számító-
gépet, amit nem itthon készítettek. Én
ennek ellenére úgy döntöttem, lesz ami
lesz, ennyi pénzért megveszem a PRI-
MO-t.

Nosza menjünk, mondtam magamnak és
az öcsémnek (ő egyszer már próbált is
egy gépet a BNV-n), no meg a közben
összejött 11 500 Ft-nak. Vittünk ma-
gunkkal egy papírt is, amelyen ismerő-
söm lemondott a vásárlási jogáról és a
tápegységről.

Megérkeztünk Elektromodulékhoz a Já-
szai Mari térre. Egy hölgy fogadott.
Udvariasan és fáradhatatlanul válaszolt
– utólag már be kell látnom – együgyű
kérdéseinkre. Gondolom, hogy lesírt
rólunk a hozzá nem értés, ezért a hölgy
adott néhány – a Primó-t reklámozó –
szórólapot, és azt mondta, ha kedvünk
van, próbáljunk meg összebarátkozni
a helyiség egyik asztalára kitett géppel.
Kaptunk egy tájékoztatót is, amiből
már azt is megtudhattuk, hogy tápegy-
ség nélküli vásárlás esetén a gépre nincs
garancia. Úgy voltunk vele, hogy rá-
húzzunk a tizenkilencre, és megvesszük
a gépet garancia és tápegység nélkül,
mert úgy gondoltuk, hogy otthon egy
óra megfeszített munkával összeűtünk
egy olyan tápegységet, mint a PSA 01.
Utunk ismét a kedves és szolgálatkész
hölgyhöz vezetett, és közöltük vásár-
lási szándékunkat. Közben a pultról az
öcsém kezébe került a PRIMO felhasz-
nálói viccgyűjteménye. Míg én a vá-
sárlás adminisztratív részét intéztem,
öcsém a már említett viccgyűjteményt
böngészte, amit a gyártó számunkra
ismeretlen okból „FELHASZNÁLÓI KÉ-
ZIKÖNYV”-nek gúnyol. Egyszer csak
felkiáltott: „ÁLLJ!” Mi történt, kér-
deztük a hölgygel szinte egyszerre. Az a
gyanúm – így az öcsém –, hogy a gép
képmódulátora a tápegységbe van sze-
relve, és hiába is táplálnánk a gépet a
legszebb egyenárammal, ami csak szü-

résileg és stabilizációilag elképzelhető,
akkor sem fog működni, mert nem tud-
juk a tv-re kötni. Onnan, ahol én álltam,
szintén hasonlóan nézett ki a dolog.
Sokáig nem is vergődünk kétségek kö-
zött, mert a hölgy biztosított róla, hogy
öcsém gyanúját bátran tényként kezel-
hették. Nem részletezem tovább, inkább
rövidíték: Hölgy: papírokat megírt; mi:
gépet megtekint (kiválaszt); hölgy:
számlát kézbe nyom, mi: 16 100 Ft-tal
könnyebbek, gép hón alá, köszönés,
hölgy: visszaköszön!!

Otthon: én kávé főzök, az öcsém össze-
állítja a „konfigurációt”. Az öcsém fel-
kiált. Én rosszat sejtök. Nemhiába.
Gyártókámék újabb meglepetése: a
modulátor nincs a tápegységben. A gép-
ben van!

BOGLAR GYULA:
„Ebben
a kategóriában
ez a legjobb
BASIC!”

GELLERI PETER:
„Elég megbízható,
de néha
a hajamat téptem
mert a gép
egyszerűen
nem hozott be
programokat
még a
DEMO kazettáról
sem!”



Két nap múlva – egy program beírása közben – tápegység el. Villany be, de ki egy darab se. Reszkető kézzel töröm fel a sarkon levő festékszárat. Garancia el. Meglepve tapasztaljuk, hogy kitokozás után, egy fikarcnyi nem sok, de annyi aranyrúd sem hullik ki belőle. Őszintén szólva az ára után legalább egyre számítottunk. Ilyen kevés semmit ekkora dobozba rakni! A konstruktőrök újabb furfangja: primer oldali biztosíték házilag cseréje csak a garancia elvesztésének testén keresztül. Szellemes. Biztosítékcseré után azóta is kifogástalanul működik. Mellékszolgáltatásként vizet melegít, tojást süt és fűti a lakást. Hangsúlyozni kívánom, hogy nem túlbiztosítás miatt. A kicserélt biztosíték értéke azonos az eredetivel. Itt visszakanyarodok a BIT-LET-beli PRIMO-vallatóhoz, hiszen az előzőeket csak bevezetőnek szántam. Talán az eddigiekből is kiderült, hogy nem mindenben csatlakozom a PRIMÓ-t vallató inkvizitorokhoz.

1. kin: ár. A gép árát megfelelőnek tartom, de csak a 16 K-ét. A 32, 48 K-s gépek ára – nekem úgy tűnik – nem áll arányban a többletmunka és többlet-alkatrész árával. Most jön eddigi vessző-paripám, a tápegység. Inkvizitoraik (szemérmesen) úgy fogalmaztak, hogy „a gép árához képest a tápegység egy kissé drága”. Én úgy gondolom, hogy nemcsak hogy kissé, de még csak nem is szemérmetlenül, hanem felháborítóan drágán! Gondoljuk csak el, egy Junoszy televízió ára 3370 Ft. Egy BRG magnó 2900 Ft. A táp 4600 Ft-os ára a szabadrablás kategóriájába tartozik, és népi ellenőr után kiált! Többek szerint ha ennek az árnak a negyedrészből egy kezdő amatőr nem épít legalább kettő jobbat, dobja el a pákáját! Végül van még egy problémám. Amikor benne volt a modulátor, 4600 Ft volt az ára. Az enyémben már nincs, mégis ennyi... Lehet, hogy ez korábban a gyártó ajándéka volt, mert akkor én kérek még egyet.

2. kin: képernyőkezelés. A szőrösebb szívű inkvizitorainak üzenem, hogy ennyi pénzért örüljenek, hogy a fekete mellett még a fehéret is tudja. Bár a világszínvonal és a jövő valóban a színes. Egyébként teljesen egyetértek velük.

3. kin: hang. Az nulla. Ennél még az is jobb lett volna, ha a konstruktőrök reagszakodnak az eredeti elképzelésükhöz és kihagyják, mert akkor legalább nem volna az embernek az az érzése, hogy van. Szerintem egy ilyen színvonalú gépnél első a grafika és rögtön utána a hang. Gondolom a tervezők sem gondolták komolyan, hogy ezt a gépet tudós emberek tudományos munkára fogják használni. Ez a gép jelenleg ilyen célra a jó perifériák és megfelelő tasztatúra hiányában alkalmatlan. Jelenleg a gép leginkább hobbi-célokra, főleg játékokra alkalmas, ahol egy jó hanggenerátor a gép egyik legfontosabb eleme.

4. kin: kazettás tárolás. Én, kérem, próbáltam „szoktatni” mindenféle mag-nóhoz (9-féle van itthon). A fene a gusz-tusát, csak a 14 000 Ft-os JVC kell neki. Az viszont igaz, hogy ezzel a hifi sztereó deck-kel „összeszoktak”. Viszont az is igaz, hogy ha ez nem lenne, akkor bajban lennék, mert kisebb kaliberű magnókról 10-ből 8-szor hibásan jön be a program még a DEMO kazettáról is! Aprópó, DEMO kazettával a kazettának csak az egyik oldaláról lehet hibátlanul betölteni, s hogy melyikről, azt csak a gyakorlatból lehet megtudni, mert erre vonatkozó utasítás sehol sincs. A jó oldala is olyan, hogy amikor bekapcsol-tam a JVC-t, a kivezérlést jelző mű-szerek „kifeküdtek” a +6 dB-nél, és szerintem még tudnának menni egy kört, ha a határoló engedné. Ahogy el-néztem a szalagot, egyszerű LH szalag van a kazettába töltve. Ilyen kivezérlés láttán csoda, hogy a PRIMÓ megbirkó-zik a torz jelekkel.

5. kin: gépi kódú programozás. Ehhez semmit nem tudok hozzászólni, mert örülök, ha BASIC-ben megértjük egy-

mást a PRIMÓ-val. Egy hozzáértő viszont azt mondta, hogy memóriatérkép nél-kül félkarú óriás a gép.

6. kin: megbízhatóság. Erre csak azt tudom mondani, hogy ha azt kibírta, amit az első napokban éjt nappallá téve elkövettünk rajta, akkor olyan, mint a selyemhernyó – bírja a gyűrődést.

7. kin: „billentyűzet”. Tartok tőle, hogy nem is beszélhetünk billentyűzet-ről, hiszen billentyűnek nyoma sincs a gépen, kivéve az egy RESET gombot, ami szintén roppant szellemesen a gép hátuljára került. (Csodálom, hogy a gép alja elkerülte a tervezők figyelmét.) Beszélhetünk azonban tappanyúzatról, masszírozanyúzatról és idegbajról, amit kapni lehet tőle! Én igazán irigylem azokat az inkvizitorokat, akik ezt a masszírozanyúzt „megkedvelték”. Ne-kem ez három hónap alatt még nem si-került. Attól tartok, hogy ezek az inkvi-zitorok rövid idő alatt megkedvelnék a keserű cukrot, a fokhagymás nápolyit és talán a mákos pacalt is. Mondom, nekem nem megy a megkedvelés, pedig egy egyszerű megoldással elértem, hogy az eredeti érzékenység kb. tíz-szeresére nőtt, annak veszélye nélkül, hogy a gép „szemmelveréssel” beindul-na. Azt is megfigyeltem – bár lehetséges, hogy megfigyelésem minden tudomá-nyos alapot nélkülöz –, hogy a három gyermekem közül a legkisebb (8 éves) tudja a legkevésbé aktivizálni a tappan-tyúkat. Ezt arra vezetem vissza, hogy ő rendelkezik a legkisebb testfelülettel (kapacitással??). Erről viszont az jut eszembe, ha a fenti megfigyelésem és következtetésem igaz, valamint igaz az is, hogy ezt a gépet akarják elterjeszteni az általános iskolákban, bizony könnyen meglehet, hogy egy teljes generációval megutáltatják egy életra a számító-gépet. Tudniillik nincs annál lehan-golóbb, mint amikor egy ügyességi játék során a gyerek biztos benne, hogy a megfelelő gombot a megfelelő időben nyomta le és a gép mégsem reagál. Mit mondjak neki ilyenkor azok után, hogy

BRÁNYI LÁSZLÓ:

„A Spectrum kicsivel drágább, de sokkal többet tud, iskolának viszont olcsó!”

KIN LÁSZLÓ:

„...főleg a külső megjelenéssel nem lopja megát kifejezetten az ember szívébe!”

CZIFRA ZOLTÁN:

„Szinte semmi sem hiányzik a BASIC-ből, ami egy komolyabb gépnek kell, de néhány funkció, például a hang, programozása lehetne egyszerűbb!”

DR. SZÉKELY JENŐ:

„...általános iskolások 5 perc alatt működőképes programot írtak, lényegében segítség nélkül!”

AMTMANN TAMÁS:

„A gyártásra jobban oda kell figyelni!”

GARÁDI JÁNOS:

„A hétköznapi emberek számára egy kicsit bővebb és érthetőbb leírásra lenne szükség!”

AMTMANN ÁRPÁD:

„Bírja a 72 órás kikapcsolás nélküli üzemet!”



fél órával azelőtt még arról beszéltem neki, hogy a számítógép azért nagyszerű, mert szinte mindent meg lehet csinálni vele, és mivel csak a tudást nézi, roppant igazságos is. Mondjam talán azt, hogy meg kell várnunk, amíg japán vendégmunkások érkeznek hazánkba? Tartok tőle, hogy az az ember, aki ezt a japánokkal kapcsolatos kijelentést tette, igazán zaklatott lenne, ha mondjuk én 1 szárú nadrágot varrnék neki, pusztán azért, mert én sem vagyok japán.

8. kin: dokumentáció. Ha teszem azt, vennék egy lábhajtású habverőt, az biztos, hogy komolyabb dokumentációt kapnék hozzá. Az előzőekben már egyszer említettem a Felhasználói kézikönyv címre hallgató viccgyűjteményt. Ezt azért neveztem el így, mert szerkesztői mindent elkövettek, hogy próbára tegyék rejtvényfejtői képességemet, és ahol csak lehet, megvicceljenek. Ráadásul minimum a matematikai tudományok doktorának kellene lennem, hogy megértsem. Néhány vicc (nem sajtóhiba!) a teljesség igénye nélkül: 2. és 4. ábra. Az ábrák alapján a rendszer nem állítható össze.

16. old. „A 7 db zöld alapszínű billentyű...” Tűvé tettem a gépet zöld alapszínű „billentyű”-ért. Eredménytelenül.

17. old.: „A billentyűzet az érintésre kellően érzékeny.” Ezt csak innen lehet megtudni, mert ugye a tapasztalat...

19. old.: „Figyelembe ajánljuk a 4. mellékletben található DEMO programlistát.” Belrtam a Rajzoló-t. Nem működött. Hibás a program.

22. old.: „Mivel Ön már ismeri a PRIMO számítógép kezelését...” Persze, mert én egy zseni vagyok!

35. old.: „A listázás folyamatosan történik és a karakterrel szakítható meg.” Esküszöm, hogy fordítva van!

60. old.: Hiányzik a megengedett vezérlő kódok közül a függőleges kilrásé, valamint ennek inverze.

70. old. Hiányzik a függőleges írás kódja (CHR\$(15) inverze CHR\$(23)).

A gyártóknak a „titkaikat” nem a gép megjelenése után fél évvel kell feltárni, hanem egy normális gépkönyvbe foglalni, és a gép mellé kell adni! Ráadásul úgy megfogalmazva és illusztrálva, hogy egy teljesen kezdő is megértse.

9. kin: EDITÁLÁS. Egyszerű de nagyszerű!

10. kin: programnyelv. Én a magam részéről csodálatosnak tartom.

11. kin: tanulhatóság. Egyetértek az inkvizitorokkal.

12. kin: emberközelség. Úgy mint fentebb.

+1 kin: szubjektív vélemény. Ezt inkább kihagyom.

Nos, végére értem a vallatásnak. Döntsek el Önök, hogy van-e igazságom, s ha van, mennyi. Bár én számokkal külön nem osztályoztam az egyes kinokat, mégis a végére ideírom azt, hogy összességében 2,5-re értékelem az egész ketyerét úgy ahogy van. Meggyőződése, hogy az Önök 3,9-es osztályzata

a túlzott hurrá optimizmusukból fakad. Az ilyen optimizmus nem sarkallja jobb munkára sem a tervezőket, sem a gyártókat. Sőt, éppen ellenkezőleg, a jól végzett munka utáni pihenés lehetőségét sugallja.

Végül egy utolsó megjegyzés. Igazán nem rosszindulatból kérdezem. Nem véletlenül most törleszt a BIT-LET a PRIMO DEMO kazettáján levő reklámért?

Én például azóta veszem a lapot, amióta azt láttam.

Szőke Ferenc
1108 Harmat u. 182. 1/2.

Válasz: nem. Már törlesztett – lásd PRIMO beharangozás 1984. május. Egyébként Önnek sok mindenben igaza lehet, s ráadásul milyen jól szórakoztunk élvezetes stílusán!

Már megint a magyar ABC!

Szaklapjainkban már sokszor írtam arról, hogy nincs olyan magyar gyártmányú, vagy itthon a kereskedelembe kapható mikroszámítógép, amelyik képernyőjén a teljes (és ezt a szót hangsúlyozom) magyar betűkészletet képes lenne kijelezni. (Természetesen itt nem arra gondolok, hogy a betűket mint rajzokat képes előállítani. Ezt minden rajzmegjelenítésre képes gép tudja.) Hiába! Most megjelent a BIT-LET 1985. január 11-i számának PRIMO-vallatójában az: „Feltétlen öröm, hogy a gép karakterkészlete a magyar abc összes betűjét tartalmazza.” Ez a fogalmazás megtévesztő, ugyanis az összes kisbetűt tudja csak, de nem a hosszú ékezetes nagybetűket. Ez pedig nem „a magyar abc összes betűje”.

Azt, hogy ebben nekem és nem a „Vallató” rovat írójának van igaza, azt a BIT-LET ugyanezen számának 30. oldalán levő cikk is alátámasztja azt írva: „Képes a magyar nyelv valamennyi ékezetes kisbetűjének és az ékezetes nagybetűk egy részének megjelenítésére”. Ez a cikk viszont azért igényel helyreigazítást, mert az nem felel meg a valóságnak, hogy „a PRIMO az első olyan hazai személyi számítógép, amely képes a magyar nyelv valamennyi kisbetűjének megjelenítésére”. A SIMON 68 ezt már kb. egy évvel a PRIMO előtt tudta, és tudta – mégpedig helyes rendezésben – az összes magyar betűt!

A magyarázat arra, hogy miért lehetett a SIMON '68-nál, vagy a DRAGON '64-nél megoldani ezt a problémát, míg a többinél nem, nem az, hogy az én képességeim felülmúlják az összes többi magyar szakemberét, hanem a hardverlehetőségek különbsége. Az általam említett gépekben a karaktereket az MC 6845, illetve a 6847 típusú karaktergenerátor, és egy 2716 típusú EPROM állítja elő. Ezen karaktergenerátorok viszont képesek 8x16 pontból álló, ún. betűmátrixot használni. Ezzel szemben a PRIMO 6x12, a Commodore és Sinclair gépek 8x8, a HT 1080 Z (teljes vagy fél-sor kijelzéstől függően) 4x12 vagy 8x12 pontos mátrixot használ – amiben, a feltétlenül kihagyni szükséges betű és sorköz miatt – nem fér el minden betű,



és nem helyezhető el a magyar helyesírás szabályai szerint!

Miért foglalkoztat ennyire ez a probléma, hogy újra és újra írok? Azért, mert ilyen gépekkel nem lehet sem helyesírást tanítani, sem helyesen írni! Tessék tehát megtanítani a magyar gépeket magyarul! Megvalósítható ez a követelmény? Igen, mert mindkét fajta IC olcsó, nagy tömegben gyártott (a 6845-öt Bulgáriában is gyártják); nemcsak 68XX (vagy 65XX) típusú mikroprocesszoros számítógépekben, hanem Z80-asokban is használhatók, így a legtöbb hazai gép átalakítható lenne!

Végül, hogy ne csak bíráljak, feladatot adjak: a HCC klub vállalja – megkeresés esetén – bármely itthon nagy mennyiségben kapható mikroszámítógéphez a teljes magyar betűkészlet helyes elrendezésben kijelezni képes megoldás kidolgozását.

dr. Simonyi Endre
1125 Bp. Trencsényi u. 19.



Olvastam a PRIMO vállalatát. Elsősorban ehhez szólnék hozzá. Összességében én a géppel meg vagyok elégedve (PRIMO A-64), azonban a hozzá kapott tápegységgel egyáltalán nem. Ahogy Amtmann Árpád írta: „Bíjja a 72 órás kikapcsolás nélküli üzemeltetést!” Hát ehhez én azt mondanám; a gép igen, de a tápegység egy hét (kíméletes) használat után bemondta az unalmast, ki kellett cserélni. A második egység eddig még ilyen szempontból jó, de a géphez jövő csatlakozója olyan rosszul van beforrasztva, hogy ahogy mozgatom a vezetéket, a kép borzasztó sokat változik, sőt néha tiszta fehér a kép, még reszetre sem áll vissza normál üzemmódba, s ha nem mozdítom meg ismét a vezetéket, akkor örökké csak a nagy fehér semmit látom. Ha szerencsém van, akkor a vezetékek olyan állapotban vannak, hogy a kép nagyon-nagyon szép (3 hónap alatt kétszer).

Edítélás. Négyes osztályzatot kapott a gép, holott szerintem a PRIMO-nak ez a leggyengébb pontja. Néha, ha meg-

makacsolja magát, nem engedi átjavítani a hibás sort. Illetve átengedi, de vissza is írja. Ekkor általában az sem segít, ha újrairom a sort. Ilyenkor a legbiztosabb módszer, ha megkeresem, hol van a tárban az a bizonyos hiba és POKE-kal javítom. Kissé hosszadalmas. A másik ok, amiért írok, a következő: a Vállalóban azt írták, hogy elkészült vagy előkészületben van a gépkönyv, szoftvertérkép, assembler, disassembler, Forth, Pascal. Én igényt tartanék ezekre. Ha kell, kazettát is küldök, s postán a programnak és a többinek az árát. Visszatérve magára a gépre, valóban elég jó teljesítményű kisgép, eltekintve ettől a pár hibától (EDIT). Valóban hiányzik belőle a DRAW és a FLASH utasítás, de ezeket kis ügyességgel a PRIMO-n könnyű pótolni, még BASIC-ben is. Valóban jó tulajdonsága a gépnek, hogy a kulcsszavakat rövidített formában (különböző CHR\$-ben használatos jelekkel) is elfogadja. Csak ugye néha egyszerre három billentyűt úgy fogni, hogy a lehető legnagyobb felülettel érjünk hozzá (vagy négyet)!

SHIFT+↑+egy billentyű, vagy SHIFT+↓+CTR+billentyű.

egy PRIMO-tulajdonos: Fehér Csaba, 8360 Keszthely, Fürst S. u. 10.

Nagy érdeklődéssel vettem kezembe a BIT-LET-et, ugyanis érdekelt, hogy mit írnak a PRIMO-ról. A cikk végigolvasása után azonban egy kicsit dühös voltam a cikk írójára. Ez nem csoda, hiszen olyanokat írt, amik joggal felháboríthatták bármelyik jobbérzésű PRIMO-tulajdonost. Engem konkrétan két dolog bántott.

Az egyik a kazettás tárolással kapcsolatban írtak. Nem tudom, hogy milyen „kaliberű” magnókkal rendelkezik a tisztelt író, de nekem egy MK 29-es magnó nagyon jól működik. Ez, azt hiszem, eléggé kis kaliberű. Sem a felvételnél, sem a lejátszásnál nem volt még probléma. Még a DEMO kazettánál sem. Egyébként a DEMO kazettán meg vannak jelölve az oldalak, és valaki könnyen megjegyezheti, hogy a B oldal a hibás oldal.

A másik dolog a billentyűzet. Abban egyetértek Szőke Ferencével, hogy a PRIMO billentyűzete nem a legkedvezőbb, azonban megfelelő beállítás esetén nem okoz gondot a gépelés (nálam legalábbis). A játékprogramoknál tényleg gondot okoz a billentyűzet, azonban gondoljunk csak arra, hogy a számítógépet elsősorban nem játékokra kell használni. A dokumentációval kapcsolatban nekem is az a véleményem, amit a cikkben olvashattunk. A jegyet azonban egy kicsit erősnek tartom. A gép szerintem bőven megüti a 3-as szintet, ha ennél nem is jobb sokkal. Egy megjegyzés. A PRIMO-hoz közölt (illetve nem közölt) programoknak a túl kevés számát jó lenne gyarapítani.

És végül, hogy ne csak kritizáljak – egy észrevételemet közkinccsá teszem.

Próbáljuk ki a következő programot:

```
10 CLS
20 FOR I=1 TO 2
30 POKE 16457,I
40 ?"PRIMO PERSONAL COMPUTER"
(Íde bármilyen szöveget lehet írni)
50 NEXT
```

Meglepve tapasztalhatjuk, hogy a képernyő aktuális helyére kiírt szöveg karakterei megvastagodnak. Észrevehetjük azonban azt, hogy a szöveget nem lehet PRINT \$-ral kiírni. Csak úgy, hogy a szöveg elé megfelelő számú PRINT-et írunk, majd ha elértük az aktuális sort, ott PRINT TAB(x) "szöveg"-gel kiírjuk a képernyőre az üzenetet.

Próbáljuk ki a programot úgy, hogy a ciklusváltozó második értéke ne 3 legyen, hanem annál nagyobb. Valamint úgy, hogy a ciklus 180–210-ig terjedjen. Ezt a programot ki lehet egészíteni különböző vezérlő karakterekkel, az eredmény azonban nem minden esetben változik. Remélem, levelem nem talál süket fülekre, és nem kerül a szemeteskosár mélyére!

Nógrádi Előd

(2. oszt. gimn. tanuló, Szeged)

NOVOTRACE

RT

az alábbi könyveket, programokat és hardverkiegészítőket ajánlja a COMMODORE- tulajdonosoknak:

Ara (Ft)		Ara (Ft)		Ara (Ft)
Halász Árpád: Alapismeretek		Sprnte karakter Help		9 000
a C-64 használatához	140	„FORTH-TESTER”		15 000
SFD 1001 felhasználói kézikönyve	120	M Forth a C		30 000
1526 nyomtató felhasználói kézikönyve	110	Döntéselőkészítés		11 700
MPS 801 nyomtató felhasználói kézikönyve	110	MESTER I.		9 900
VC 1541 drive felhasználói kézikönyve	110	MESTER II.		6 600
Dr. Bakó András: Alkalmazói software-k	105	COPY		4 200
C-600-es kezelési segédlet	240	Sort-Merge		4 400
MPP-1361 nyomtató felhasználói kézikönyve	120	„FES”		19 400
8250 drive felhasználói kézikönyve	183	Datapoint emulátor		14 200
MS-ADEL felhasználói kézikönyve	2271	Siemens emulátor		17 500
MS-SZŐSZI felhasználói kézikönyv	2119	Datafix		27 500
C-600-as számítógép kezelési utasítása	1 988	„IEC-BUS” vezérlőrendszer		4 200
MS-BASIC felhasználói kézikönyv	1 136	Cross +		4 000
VIC-20 felhasználói kézikönyv	235	Mágneskassza file-kezelő		15 000
Easy Script felhasználói kézikönyv	220	„SEGED” filekezelő rendszer		14 700
C-64 felhasználói kézikönyv	194	Matstet szubrutin gyűjtemény		5 990
Help-kártya	9 100	Nagyító		15 900
80 karakteres screen expander	13 200	Info-sztár		9 800
Nemzetközi 10-es billentyűzet	6 500	Lexikon		3 400
Joystick	2 500	Grafikus hardcopy		10 000
V-24 interface	18 100	Statistikai nyilvántartó program		8 900
Magyar betűkészlet	14 900	„MANAGER”		19 500
Adatmagnó	4 980	Grafikus programcsomag fényceruza		6 900
Profi copy	6 000	bemenettel		19 000
Kommunikációs adapter Half	4 900	Kézirat-katalógus		3 100
Full	6 200	Databasic-64		9 800
Eprom égető		Lemez-katalógus-készítő program		9 500
Fényceruza		„NOVOTRACE” (monitor trace)		8 500
Monitorállvány	427	DIGITEXT		37 500
Porvédő géptakaró mérettől függő		ISES		12 000
Antennakábel	250	Ékezetes betűk program		12 000
Csatlakozószinór	285	Épületgépészeti tervező program		30 000
Memóriabővítő	38 400	Konfekciósipari végfeldolgozó		26 700
Disc album	153	Menetlevél-feldolgozás		8 000
Cartridge expander	19 800	Munkaügyi- és bérfeldolgozási rendszer		26 700
4 terminálos C-64-esekből álló csoportos		Kiegészítő		26 700
adatrögzítő	96 000	Takarmány-optimalizálás		26 700
Inas	7 300	Tehénnaplár		12 300
Utility cartridge	9 100	SIKSTATIKA (mérnöki számítások)		30 000
„PARTNER” címlista		„COMPOMIX SE”		9 400
„DESIGN-”		Deviza keresztírfolyamot nyilvántartó rendszer		28 000
VEGA	19 100	Műtrágya-szaktanácsadás		30 000
„TUDOR”		„RANYI” raktári nyilvántartó rendszer		17 500
Telefonkönyv	4 600	Áramkör-analízis		49 000
„MATSTAT”	14 700	Főkönyvi könyvelés C-64-re		14 800
Jogszabály belső	4 900	Villamosenergia-gazdálkodás		12 500
Jogszabály külső	3 600	Videokazetta-nyilvántartás		30 000
Aszinkron intelligens terminál emulátor	28 000	Árutermelő sértesztelések		30 000
Lineáris programozás VC 1541	19 800	Keveréktakarmányköltség-minimalizáló		30 000
„NOVOCOM”	14 000	rendszer		30 000
MATRIX-64	9 500	Termelési program nyilvántartási rendszer		13 800
Sprnte Editor	14 200	Személyi és folyószámla-könyvelés		12 000
Kárpénnyő- és táblázatszerkesztő program	4 200	Minveszt		
Gyors file loader	10 000			
		Állatnyilvántartó rendszer		9 000
		Központi jövedelemszabályozás		7 000
		Többtelephelyes raktárnyilvántartás		25 000
		PM Szuv. - Vezinform		25 000
		PM Szuv. - Készáru-nyilvántartás		30 000
		PM Szuv. - Anyagnyilvántartás		30 000
		PM Szuv. - Havidíjas bérelszámolás		30 000
		PM Szuv. - Munkaügyi nyilvántartás		20 000
		PM Szuv. - Személyzeti nyilvántartás		20 000
		Útvonaltervező program		20 000
		Szolgáltatási árvetés nyilvántartó rendszer		9 800
		Gyártási önköltség-ellenőrzés		19 000
		Mérleg-ellenőrző program		
		Blankó tesztprogram		5 000
		Melegsálgal hengerlés		50 000
		Többtelephelyes anyagkönyvelés		19 800
		„BIZAR”		7 100
		PRODINFO-85		130 000
		TECHNOR” gépészeti normakészítő		30 000
		ALLO-64 állóeszköz-nyilvántartás		26 400
		Adók		8 500
		Számlakészítő program VC 1541		16 700
		Terv - 85		12 000
		Arjegyzékkészítő program		
		Személyi és munkaügyi adatbank		30 000
		Technor		28 900
		Számlakészítő program SFD 1001		
		Lineáris programozás SFD 1001		
		Nebuio		7 000
		Játssz és tanulj angolul		8 500
		JÁTEK-I.		6 200
		JÁTEK-II.		4 300
		JÁTEK-III.		5 000
		Alkatrészek tűréstechnikai rendszere		6 900
		Alkatrészek illesztésszámolója		6 950
		Játékkészítők		
		MS-ADEL		85 000
		MS-BASIC		76 000
		MS-SZŐSZI		75 000
		Vevő-szállító nyilvántartó rendszer		58 000
		Anyagnyilvántartás		70 000
		NOVOMATSTAT		19 800
		lktató		45 000
		BASIC bővítés		16 000
		Alapsoftware-csomag		
		(MS-ADEL, MS-BASIC, SZŐSZI)		200 000
		Személyzeti nyilvántartás		81 500
		Külkereskedelmi vállalat pénzügyi rendszere		125 000
		Vezinform		45 000
		Munkaügyi nyilvántartás		93 000
		RANYI		75 000
		Bérelszámolás		92 600
		Főkönyvi és folyószámla-könyvelés		89 000
		Párbeszédés lineáris programozás		

**Amennyiben valamelyik termékünk megnyerte az Önök tetszését,
illetve bővebb tájékoztatást kérnek, kérjük, keressék fel irodánkat!**

Cím: Budapest XIII., Kresz Géza u. 14. Tel.: 122-047, 122-095. Telex: 22-7673

KÍNPADON A VC 20



A Vállaló másfél éves fennállása alatt többször kacérkodtunk a gondolattal, hogy a VC 20-at is kánpadra kellene vonni. Amikor rovatunk beindult, a VC 20 már akkor is régi gépnek számított; fontosabbak, izgalmasabbak voltak már a piacon. Lényegében is is mondtunk arról, hogy vallassuk. A tavalyi év nagy nyugat-európai árszállításai azonban megváltoztatták eredeti szándékunkat. Minthogy a VC 20 kifutóban levő konstrukció, gyártását leállították, azonban a meglevő rakatári készletek nagysága miatt, olyan áron kínálták Nyugat-Európában a gépet, hogy egyszerre Magyarországon is megsokadosott. Innen is, onnan is, ismerőseinktől és ismeretlenektől hallottuk, hogy inkább úgy döntöttek Londonban vagy Hamburgban, hogy nem mennek el egyszer a színházba, helyette hoznak haza egy VC 20-at. Így – sok évvel a gép megjelenése után – itthon is olyan elterjedté vált, hogy mégis érdemes volt kissé megkésze is vállalni.

A KÍNRENDSZERRŐL

A legősbibb, eredetileg kidolgozott kínrendszerünket használtuk, inkvizítoraink úgy ítélték, hogy semmi újdonságra nincsen szükség. Talán nem véletlen ez, hiszen egy 1981-ben piacra dobott számítógépről van szó, amely így befér az általunk régebben konstruált „skatulyába” is. A gépet akkor, egy júniusi Commodore Show-n mutatták be

nagy szenzációként, ára kezdetben 200 angol font volt. (Összehasonlításképpen: ma egy 48 kbyte-os Spectrum is csak majdnem a fele!)

GYÁRI ADATOK

Memóriaméret: 3,5 kbyte

Méret: 4,5x21x7 cm

Súly: 211 dkg

Ár – 2,4



A szokásos magyarázattal kell kezdeni: itthoni vagy nyugati árról van-e szó? Hát, természetesen az itthoni érte el ezt a megtisztelő kettést. Nyugati piacon az ár gyorsan haladt a megfelelő irányba, lefelé, ma, lényegében a végkiárúsítás idején a gép ára kb. 40 angol fontra becsülhető. Azért ilyen rejtélyes a megfogalmazás, mert ennyiért még nem lehet megkapni. Annak a csomagnak az ára 100 font, amely tartalmazza az alapgépet, a hozzá szükséges magnetofont, szoftverfüzetet, néhány kész programot. Azon a piacon kizárólag így adható el még néhány darab, így is inkább a mi irányunkból érkező turisták részére. Ez a „keleti” vásárlási kedv érthető is, mert a hazai piacon – átváltozások ide vagy oda – hosszú éveken keresztül semmi sem történt. Az árcsökkenés „nem gyűrűzött be”, ahogyan az olajárrobbanást nem tudtuk megakadályozni, úgy a VC 20 olcsóbbodását igen, a bizományi 50 ezer forintért kínálta akkor is, amikor kint már fillérekké került. Kétségtelen, hogy porosodtak is a gépek a polcokon és csak 1984

nyarán történt meg az itthoni leárazásuk. Ma a kereskedelmi ár 18–20 ezer forint, ami viszont külön 10–12 ezerbe kerül. Így a végösszeg nem marad el egy kisebb Spectrum árától, ami talán igazolja, hogy inkvizítoraink miért tartják még ezt is meglehetősen magasnak. Volt, aki így fogalmazott: „csak azért nem egyes, mert lehet kapni!”

Perifériák – 4,1



Ennél a kínálattal érzékelhető pontosan a régi, sokat használt konstrukció előnye. Szinte mindenféle periféria kapcsolható és kapható a géphez (külön kérdés, hogy az itthoni árak ebben is meglehetősen magasak). Létezik joystick, fényceruza, AD konverter, RS232 kimenet, nem szabványos és bus csatlakozó, ami azt jelenti, hogy lemezmeghajtó, printer és tulajdonképpen bármi kapcsolható az alapgéphez. Egyik inkvizítorunknak az a véleménye, hogy a Commodore cég későbbi sikerét éppen a sokoldalúan, előrelátóan tervezett gép alapozta meg.

Képernyőkezelés – 3,2



Először az adatok: színes, félgrafikus képernyő, nyolc keret- és karakter-szint, valamint 15 papírszint tud generálni. Egy sorban összesen 23 karakter fér el, ami bizony okoz problémákat. A grafikus karakterei szépek, a finomgrafikai megoldások azonban kizárólag POKE utasí-

VC-20 VALLATASANAK EREDMENYE
1985. JANUAR 10.

	TAMASI ANDRAS UZEMELTETO	BRANYI LASZLO FOISK. HALLGATO	GELLERI PETER ALT. ISK. DIAK	KADAS GABOR PROGRAMZO	LAHCSAK ZOLTAN EGYETEMI HALLG.	SZVETNIK ENDRE GIMN. DIAK	DR. SZEKELY JENO FOISK. DOCENS	SZABO CSABA SZAKKOZEPI DIAK	
K I N O K	1	2	3	4	5	6	7	8	ATLAG
1. KIN: AR	3	2/3	3	1	2	2	3	3	2.4
2. KIN: PERIFERIAK	4	4	3	5	3	5	4/5	4	4.1
3. KIN: KEPERNYOKEZELES	3	3	3/4	3	3	3/4	3	4	3.2
4. KIN: HANG	4	4	1	4	4	3/4	4	4	3.9
5. KIN: KAZETTAS TAROLAS	5	4/5	4	5	4	5	2/3	3	4.1
6. KIN: GEPI KODU PROGRAMOZAS	4	2/3	1	1	1	2	1	4	2.7
7. KIN: MEGBIZHATOSAG	1	4	3/4	5	3	5	5	5	4.4
8. KIN: BILLENTYUZET	3	4	4/5	5	4	5	4	4	4.4
9. KIN: DOKUMENTACIO	3	2/3	3/4	2	1	2	3	4	2.9
10. KIN: EDITALAS	5	4	4	3	3	4	4	5	4.0
11. KIN: A GEP PROGRAMNYELVE	3	3	3	3	3	2	2	3	2.7
12. KIN: TANULHATOSAG	1	3/4	3/4	4	3/4	4	3	3	3.5
13. KIN: EMBERKOZELSEG	5	3/4	3/4	4	4	3	3	3	3.6
+ 1 KIN: SZUBJEKTIV VELEMENY	5	3	3	5	3/4	3/4	3	3/4	3.7
ATLAG	4.1	3.4	3.5	3.6	3.3	3.5	3.4	3.7	3.6

tásokkal, hosszabb bíbelődés árán érhető el. A vélemény lényegében egyöntetű: nem is lenne olyan rossz, ha egyszerűbb lenne. De mivelhogy nem egyszerűbb... Ezt inkvizítoraink közül valaki így fogalmazta meg: a gép grafikai megoldása sok szempontból hátrányos, ezzel szemben lassú.

Hang – 3,9



Általánosságban a hangra is valami hasonló igaz, mint ami a képernyőkezelésnél megfogalmazódott: tulajdonképpen sokfélélt tud, csak túl bonyolult, és helyenként hibás. Érdekes, hogy talán ezeknél a tulajdonságoknál érzékelhető a legjobban, hogy ez a konstrukció még a kezdetekből származik, így néhány olyan tulajdonságát, amit akkor lelkesen üdvözöltünk, ma már hibának tartjuk – hiszen azóta szellemesebb, egyszerűbb, jobb megoldások születtek ugyanarra. Három hang- és egy zajcsatorna van a VC 20-ban, programozásuk kissé bonyolult, a hang a televízió hangszóróján szólal meg. Többen megjegyezték, hogy – mivel finoman nem szabályozható – gyakran ad hamis hangokat is. Hát hiszen, ha ezt Johann Sebastian tudta volna... Néhány célzás szólt arról is, hogy Junosztly típusú televízió ritkán szólal meg, de ez nem biztos, hogy a VC 20-as hibája.

Kazettás tárolás – 4,1



A géphez gyári magnetofon készült, amely nem helyettesíthető más, a kereskedelemben kapható kazettás magnetofonnal. Ennek az az oka, hogy a magnetofon maga formálja a jelalakot, amit más készülékek nem tudnak. Igaz, kapható, létezik olyan kiegészítő kapcsolás, amivel ez megoldható, erről azonban inkvizítorainknak nincsen információjuk. A gyári magnetofonról viszont szinte egyöntetű volt a vélemény, hogy strapabíró, megbízható. Csak az ára borsos kissé. A gép rendelkezik FILE-kezelő utasításokkal is, kezelés közben a képernyőn jelzi a magnó vezérlését és programellenőrzést is végez. Az egyetlen komolyabb hibája, hogy lassú.

Gépi kódú programozás – 2,7



Inkvizítoraink közül nem mindenki osztályozta ezt a kint, ugyanis többen nem használták gépi kódban. Ennek az oka, nemcsak inkvizítoraink lustaságában keresendő, hanem abban is, hogy mazochista legyen a talpán, aki a VC 20-at gépi kódban használja. Egyik inkvizítorunk szerint az alapgépet memóriabővítés és egyéb trükkök nélkül szinte lehetetlen így programozni. Jóleső hümmögés, bólogatás volt a többiek reakciója erre a véleményre, mint-hogy kiderült az, hogy nemcsak nekik nem sikerült. Egyetlen inkvizítorunk írt olyan segédprogramot, amellyel – bevallása szerint a gépi kódú programozás: „viszonylag egyszerű”. Nem ellenőriztük.

Megbízhatóság – 4,4



Általános vélemény, amit az osztályzat is igazol, hogy a gép megbízható, nemigen van vele probléma. Néha melegszik, de azért dolgozni hajlandó, a billentyűzettel sem volt baja még senkinek. Egy inkvizítorunk mondta csak, hogy néha elszáll a gép, és semmit sem hajlandó csinálni, de ez tipikusan az az eset, hogy ha a boltban ki lehetne cserélni egy gyári hibás készüléket, akkor nem lenne probléma. Csak az a bolt egy kicsit messze van. Felmerült az is, amit a Commodore 64-nél is megállapítottunk, hogy a tápegység kizárólag robbantással javítható, mert egybeöntött műanyag házba szerelték.

BRANYI LÁSZLÓ:
A gépkönyv csak egy kis füzet, melyben kevés van.

SZABÓ CSABA:
A tudáshoz képest magas az ára.

KADAS GABOR:
A gép kezelése könnyen megtanulható, ha az ember nem a hibás dokumentációt olvassa.



Billentyűzet – 4,4



véleménye szerint a jó billentyűzetre.

Van akinek tetszik a formája és a színe, van akinek nem – de tulajdonképpen mindenki elégedett vele. Még az az inkvizítorunk is, aki saját meglehetősen érzékeny

Dokumentáció – 2,9



A Commodore 64-nél leírtuk a gyártó cég véleményét: „kérem, mi gépet gyártunk, nem pedig dokumentációt!” A megállapítás a VC 20-ra fokozottan igaz: a gépkönyv kevés, gyenge, helyenként hibás is, ráadásul magyar fordítása egyelőre nem jelent meg. Így inkvizítoraink ki-ki vérmérséklete szerint osztályozott, nyilván, akik már előzőleg dolgoztak 64-esen, azok mérgesebben. Van, aki szűkszavúan csak ennyit írt: „szép képek vannak benne”. Hát, nem nagy dicséret.

Editálás – 4,0



A gép editora azonos a C 64-esével, tehát teljes képernyő editálására van lehetősége (FULL SCREEN EDITOR). Ahogyan az osztályzat mutatja, ezzel alapvetően inkvizítoraink elégedettek, inkább csak néhány (gyanítjuk, Sinclair-hívő) vallja, hogy kissé bonyolult.

A gép programnyelve – 2,7



Hát nem valami hízelgő az osztályzat a Commodore cégnek. Hiányzik az ELSE, a SET, és RESET (pontkigyújtás), hiányzik a PRINT AT és meglehetősen sok funkciót csak POKE utasításokkal lehet elérni. Elkényeztetett programírói telünknek ez már egy kicsit sok. Vagyis kevés.

Tanulhatóság – 3,5



Lényegében ebben a kínban összefutnak a már említett különböző kisebb-nagyobb problémák. A bonyolult javítási lehetőség (editálás), a POKE utasítások használata, a rossz dokumentáció együtt eredményezik, hogy inkvizítoraink véleménye szerint nem könnyű a gép birtokbavétele. Igaz, valamilyen hozzátték, hogy „végül is sikerült, sőt megszerettem”, de azt is mindenki bevallotta, hogy nem ez volt az első gépe az életben. Márpedig amit gyakorlott programozó kis nehézségekkel sajátít el, az egy kezdő számára vér-verejtékes küzdelem. Ahhoz képest, hogy a VC 20 akkoriban kifejezetten kezdőknek készült, nem nevezhető sikeres konstrukciónak.

Emberközeliség – 3,6



Szinte folytatni lehetne az előző gondolatsort, a konstrukciós kiforratlanságok miatt az osztályzat nem igazán jó. Itt általában a kis memóriát és a BASIC hibáit említették újra, amiből talán az érzékelhető, hogy a VC 20 szinte kísérlet volt a 64-es előtt, hogy mit hogyan kell csinálni. Így azután nem minden sikerült tökéletesen, de azóta volt idő kijavítani.

Szubjektív vélemény – 3,7



Az előzők összegzése az általános vélemény, amelynek osztályzata meglepően rossz ahhoz képest, hogy ugyanakkor hányan mondták, írták azt, hogy végül is megszerették a gépet. Ennek az ellentmondásnak talán az lehet a magyarázata, hogy a még nem teljesen kiforrott konstrukció azért nem sikerült rosszul, bizonyítéka, hogy mennyi minden megmaradt belőle még a Commodore 64-esen is. Így tehát meg lehet kedvelni a gépet, de egy inkvizítor, ha egy kicsit ad magára, akkor igazán jó osztályzatot már nem ad egy öslényre. Így talán a VC 20-as lesz az egyike azoknak az első gépeknek, amelyet – jóleső érzéssel – hamarosan elfelejtünk...

HOZZÁSZÓLÁS

Tisztelt Szerkesztőség!

Önök két öngólt rúgtak a VIC-20-as számítógéppel kapcsolatban! Az egyik az, hogy csak az „erőszaknak engedve”, éves késéssel tüzték napirendre a gép tesztelését. A másik az, hogy IGY! Nem akarom megbántani a Vallatóban résztvevőket, de a többségükről a véleményük (tévedéseik) alapján kitűnik, hogy néhány óránál többet nem ülték a VIC-20 előtt. Ilyen mélységű ismeretek alapján pedig nem illik megalapozott véleményt mondani egy gépről (aki nem tud arabusul...).

Felsorolnék néhány dolgot, amely kétséssé teszi a kapott osztályzatok egy részének megalapozott voltát.

1. kín: Miért változott meg az eddigi gyakorlat, hogy a külföldi árat osztályozzák? A vallatás ezzel a nem teljesen fair változtatással kezdődik.

(Ennek oka egyszerű. A legutóbbi nyugati leértékelés után olyan olló keletkezett a kinti és itthoni ár között, amely irreálissá tette volna a kinti végkiárulási ár osztályozását. S egyáltalán nem reális egy ilyen dömpingárat osztályozni, amely nem tükrözi a gép kinti árfekvését sem! – A szerk.)

2. kín: Ha a géphez minden periféria kapható (és kapható!), akkor miért kapott a gép hét 3-ast is?

3. kín: A leírtakkal ellentétben 22 karakter írható egy sorba! A Super Expander nevű programmal BASIC-ből is egyszerűen kezelhető a nagy felbontású grafika!

4. kín: A Super Expanderrel a hanggenerátor is egyszerűen kezelhető. A Junosztly tv-n a hang soha nem is fog megszólalni rendesen, mivel a gép modulátora PAL rendszerű, ezért csak kétnormás (PAL-SECAM) tv-vel kapunk színes képet és hangot! Ezt még egy Vallatónak is illene tudni!

5. kín: A kazettás tárolás sebessége

SZVETNIK ENDRE:

Könnyen kezelhető, bár editálásnál bele lehet gabalyodni.

SZÉKELY JENŐ:

A kezdőket gyakran becsapja.

TAMÁSI ANDRÁS:

Jó kazettával csak én hibáztam.

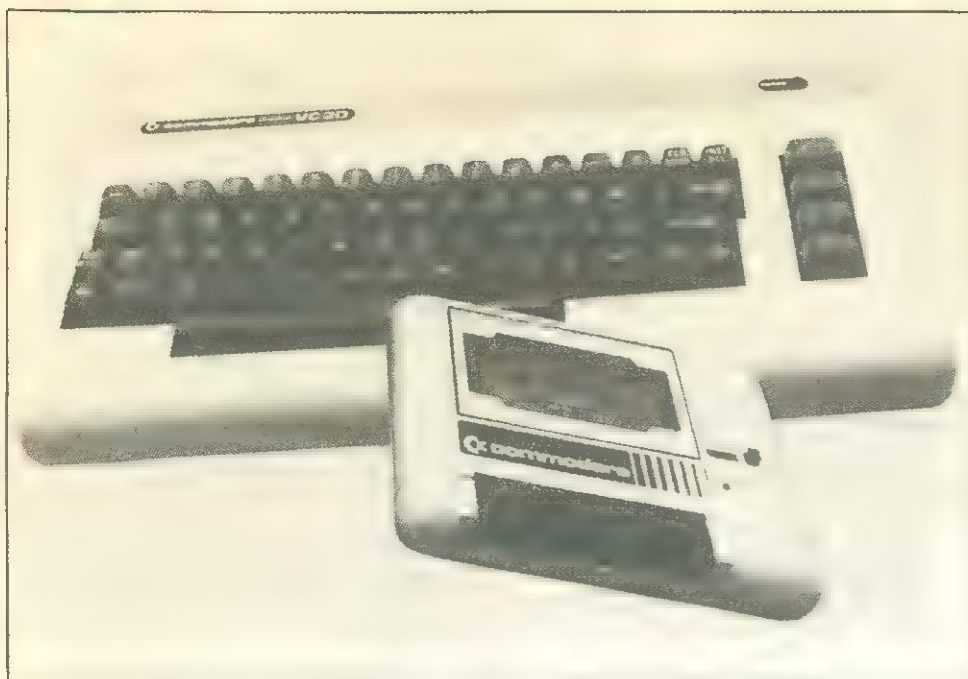
LANCSÁK ZOLTÁN:

Teljesen megbízható, bár egy kicsit melegszik.

GELLÉRI PÉTER:

A formatervezés kitűnő, de a tudása már nem annyira.





ugyanakkora mint a piacon kapható gépek 99%-ának! De ha ez valakinek nem elég, kapható olyan cartridge, amely ezt a sebességet a tízszeresére növeli! A kazettás tárolást huzamosabb ideje használók sem igen tudják, mi az, hogy LOAD ERROR! Valószínű, hogy a SPECTRUM, PRIMO, HT stb. felhasználói irigykedve sóhajtanak fel ennek hallatán!

6. kln: A hűmmögés inkább azért lehetett, mert a Vallatók nem tudták, hogyan lehet gépi kódban programozni a VIC-20-at. Mindenféle tárbővítés nélkül a VICMON nevezetű program segítségével nagyszerűen lehet gépi kódban programozni a gépet! Méghozzá úgy, hogy a bebillentyűzött mnemonikot rögtön ellenőrzi, lefordítja és elhelyezi a memóriában. Ideális eszköz egy kezdőnek, hogy megtanuljon gépi kódban programozni!

7. kln: A tápegység a „buheráló” ellen, életvédelmi szempontból van műgyantával kiöntve. Egyébként is miért kellene javítani? Nem szokott elromlani!

8. kln: A billentyűzetre kapott osztállyal kapcsolatban csak annyit, hogy aki ebben a kategóriában ennél jobbat akar, annak azt kívánom, hogy egész életében csak ZX81 billentyűzetet nyomkodjon!

9. kln: A felhasználói kézikönyv valóban nem túl bőbeszédű, viszont létezik a VIC-20 programozói kézikönyv, amely sokkal részletesebb, megadja a memóriatérképet, sőt jó néhány interpreter rutin leírását, kezdőcímét is megadja, példákkal illusztrálva a használatot.

10. kln: Aki dolgozott már SCREEN EDITOR-os géppel, az tudja, hogy ennél kényelmesebb mód a szerkesztésre nincs. Nem éppen hízelgő a vallatókra, hogy a 4 (négy!) editorgomb használatába belebonyolódtak!

11. kln: A gép programnyelve teljes egészében megegyezik a Commodore 64 gépével, ezért kicsit csodálkozom, hogy annyira rossznak találtatott. Sajnos nem tudtam rájönni arra, mit takar az a homályos utalás, hogy „meglehetősen sok funkciót csak POKE utasításokkal lehet elérni”. Az interpreterról

csak annyit, hogy az ilyen egyszerű és olcsó gépeknél nem teljesen tipikus például a file-kezelésnek az a széles köre, amit a VIC-20 tud (kazettás, discet, RS-232). Egyébként aki az eredeti interpreternál jobbat akar, annak rendelkezésére áll két olyan program (cartidge), amely kibővíti az utasítás készletét. Ez a PROGRAMMER'S AID és a SUPER EXPANDER.

12. kln: Az egész teszthez való hozzáállás és „hozzáértés” tükröződik ebben a pontban. A C 64-gyel teljesen megegyező editor bonyolultnak van titulálva, és állítólag „vér-veritkezés küzdelem” kell a gép megismeréséhez. A vallatók okosabbak maradtak volna, ha nem vallatnak.

13. kln: A VIC-20-szal teljesen megegyező BASIC-kel és editálási lehetőségekkel rendelkező C 64-et annak idején a szakemberekből álló vallatók „túlságosan is emberközelit”-nek minősítették. Hát erről ennyit!

+1 kln: Az én klnom az, hogy nemcsak ezt az egy pontot értékelték szubjektíven a vallatók, hanem a többi 13-at is! Ha a VIC 20 azokra a funkciókra, amelyek teljesen azonosak a C 64-gyel, ugyanazt az osztályzatot kapná, mint annak idején a C64, akkor az átlaga máris 4,0 lenne, és akkor még az árról nem is beszéltünk!

Összegezve az eddigieket, az én szubjektív véleményem az, hogy ne a VIC-20-at felejtjük el, hanem a Vallatót! Minden eddigi morgások ellenére maradok a BIT-LET hűségese olvasója. Szilvay Gábor 2092 Budakeszi, Arany J. u. 7. fsz. 3.

Az Ötlet 1985. március 28-i számában megjelent VC 20 vallatóhoz szeretnék hozzácsólni. Szerintem több klnál is hátránynak vették azt, amit a C 64-nél előnyként soroltak fel. (Nem voltam rest, és elfvettem a C 64 vallatóját.) Az alábbiakban felsorolom azokat a klnokat, melyekkel nem értek egyet (bár ez nem sokat jelent).

2. kln: perifériák. Ebben Önök is elismerik, hogy a VC 20-hoz minden csatolható és kapható, csakúgy, mint a C 64-

hez. Ebben a két gép megegyezik, mégis a VC 20 8 tizeddel kevesebbet kapott. Miért?

3. kln: képernyőkezelés. Tényleg nem kiváló. Egyébként azt írják, hogy finomgrafika „kizárólag POKE utasításokkal” érhető el. A C 64 alapgépen nem? Különböztet a kizárólagosságot is megkérdőjelezem, ugyanis a SUPER bővítő modul (VC 1211 A) 160x160-as felbontás érhető el, és egyszerűen kezelhető grafikai utasításokat is tud (pontrajzolás, törölés, kifestés stb.). Az azonban igaz, hogy a C 64 hardver tekintetében kiforrottabb, többet tud. Ha a C 64-nél is az alapgépet osztályozták, hogy kaphatott 4,8-at?

Ha pedig azt bővítéssel vallatták (SIMON'S BASIC, SUPERGRAPHIC), akkor a VC 20-nál miért nem nézték meg a bővítéseket?

5. kln: kazettás tárolás. Ehhez csak annyit, hogy lassú (de kapható hozzá TURBO-modul, ami a 10-szeresére (!) gyorsítja a felvételeket, beolvasásokat), az azonban nem igaz, hogy a gyári magzó mással nem helyettesíthető. Mi két és fél éve SANYO-val használjuk, megbízhatóan. A discet pedig éppúgy kezeljük, mint a C 64.

6. kln: gépi kódú programozás. Ennél a klnnél az inkvizitorok azt osztályozták, hogy milyen fordítóprogramok kaphatók a géphez. (Egyébként a VC 20-hoz is lehet jót kapni!) Hogy lehet 1,4 jegy különbség a két processzor gépi kódú programozásában, holott azok szoftverkompatibilisek? Egy apróság: a C 64 alapgépet mennyivel könnyebb gépi kódban programozni?

7. kln: megbízhatóság. Miben megbízhatatlanabb a C 64-nél?

8. kln: billentyűzet. Ez bosszantott fel a legjobban. A C 64-nél csillagos ötöst akartak adni, a VC 20 4,4-et kapott, pedig a billentyűzetük egy az egyben ugyanaz! UGYANAZ!

10. kln: editálás. Önök is elismerik, hogy editora azonos a C 64-esével. Akkor miért kapott 4 tizeddel kevesebbet? És ki bonyolódhat bele? Ennél egyszerűbb, jobb javítási lehetőség nincs.

11. kln: a gép programnyelve. Hát ez tényleg nem jó! És a C 64 alapgépe? A programnyelvük azonos, mégis a VC 20 1,2-del rosszabbat kapott a C 64-nél! Miért?

12. kln: tanulhatóság. A C 64-nél írják: „...a gép felépítése, kezelése valóban olyan logikus és egyszerű, hogy még megfelelő használati utasítás nélkül is megérthető”. A VC 20-ra ez nem igaz? És miért bonyolult a javítási lehetőség? (Erről jut eszembe: ha ez bonyolult, akkor a HT 1080Z javítási lehetősége milyen?)

Az előzőekben felsorolt ellenvetésekkel nem azt akarom mondani, hogy a VC 20 olyan, mint a C 64. Nem, erről szó sincs! De ami a két gépen teljesen egyforma, azt miért nem egyformán osztályozták? Még akkor is, ha az inkvizitorok mások voltak!

Pintér Károly 4. osztályos tanuló 8000 Székesfehérvár, József Attila út 59.

A vádak súlyosak. Azonos dolgokat másként osztályozták az inkvizitorok a C 64-en és a VC 20-on. Nos, mindenre nincs menség. De az igazsághoz hozzátartozik, kedves olvasónk, hogy az azonosságok – s ez a leveléből

is kiderül – itt-ott csak majdnem azonosságok. A válasz másik része pedig ott van az Ön levelének utolsó mondatában. Az inkvizítorok nem mindig ugyanazok, ezért az osztályzatok is hol szigorúbbak, hol enyhébbek. Sajnos ez Vallató rovatunk gyengéje. Sajnáljuk, mégis szeretjük ezt a rovatot betegségekkel, korlátaival együtt. De levele alapján úgy vesszük észre, bármilyen mérges most, azért titkon Ön is szereti a Vallatót!

Mivel VC 20 tulajdonos vagyok, lehetetlen, hogy tollat ne ragadjak vállatásának hatására.

Először is a hanggal kapcsolatban van egy észrevételem. A Junoszy televízió áthangolásával kiválóan szól azon is a VC 20. Sajnos ehhez bele kell nyúlni a televízióba (szakembernek), mivel azt nem Commodore gépekhez tervezték.

Másodszor a gépi kódú programozásával kapcsolatos felületes-vallatásukhoz kívánok szólni. Ez ügyben összehasonlítom a Z 80 gépi kódú programozásával.

1. Eleve egyszerűsíti a helyzetet, hogy a processzornak a veremtmutatón és programszámlálón kívül csak egy akkumulátora és két indexregisztere (XJ) van, továbbá a feltételregiszter, szemben a Z 80 regiszterkészletének tömegével (A, F, B, C, D, E, H, L, a másodregiszterek IX, IY).

Ami azonban nem teszi ügyetlenebbé a gépet, mivel a használható zéró-lapos címzési forma lehetővé teszi, hogy mindegyik 0-lapos memóriacímre REGISZTERKÉNT kezeljük, és így tulajdonképpen 256 (1) plusz regiszter birtokosainak érezhetjük magunkat!

2. A processzornak jóval kevesebb az utasításkészlete mint a Z 80 processzornak (152 db ismert utasítás + 32 db ismeretlen, szemben a Z 80 több mint 700 utasításával), ennél fogva könnyebben áttekinthető és megjegyezhető.

Sőt! Míg a Z 80 műveletet csak az akkumulátorral, a regiszterekkel a HL, IX, IY regiszterpárokkal képes végezni, a mi processzorunk a memória összes byte-jával képes műveletet végezni. Például ha a Z 80-nál az akkumulátorhoz hozzá akarjuk adni egy cím tartalmát, akkor először betöltjük a címet a HL regiszterpárba, majd következő utasításban hozzáadhatjuk az akkumulátorhoz a HL által mutatott cím tartalmát. Mi azonban egyetlen utasításban hozzá tudjuk adni az akkumulátorhoz bármelyik cím tartalmát

Z 80 LD HL, cím 6502: ADC cím ADC A, (HL)

Igy a Z 80-nál szükségessé válik a regiszterekbe töltés – és a regiszterek közötti csereutasítások nagy számú megnövelése. Vagy itt vannak a Z 80 16 bites regiszterpárjai, amit mi kiválóan helyettesíthetünk egy zéró-lapos címzéssel.

Például hasonlítsuk össze az akkumulátor tartalmát az IX regiszterpár és egy

d eltolódás által mutatott cím tartalmával a Z 80 esetében:

CP (IX+d) (3 byte hosszú)

És hasonlítsuk össze a 6502 esetében:

CMP (z)+y (2 byte hosszú)

ahol z egy két byte-os cím első byte-jára mutat a zéró-lapon és az eltolódást az Y regiszter tartalma jelenti. Sőt, míg a Z 80-nál csak IX-szel tudjuk módosítani a zéró-lapos cím mindkét byte-ját, és az eltolódást jelző Y regisztert is! Így valójában úgy vetődik fel a kérdés, hogy a kétféle processzor közül melyik tud több 16 bites regiszterpárt használni. A Z 80 használja a BC, DE, HL, IX, IY regiszterpárt, a 6502 pedig felhasználhatja a zéró-lap 256 byte-ját „regiszterpárként”! (Azaz a 128-at.)

Nem csoda, ha a Z 80 memóriakezelése szegény, jócskán ki kell bővíteniük utasításkészletüket regiszterekbe töltés és memóriacímre töltés utasításokkal, ezért az a temérdek LD utasítás, annyira, hogy még tömbös töltőutasítás is szükségessé vált!

3. Megírtam egy DISASSEMBLER és egy ASSEMBLER programot VC 20-ra gépi kódban. Segítségükkel ézerszeresen egyszerűsödött maguknak a kódoknak a fordítása is. Mivel a programok kb. 1-1 kbyte-osok, ezért legalább 1 kbyte-os gépi kódú anyagot tudok egyszerűen megírni a VC 20-ra!

4. Aki azt mondta, hogy a gépet memóriabővítés nélkül lehetetlen gépi kódban programozni, az nyilvánvalóan nem is értett hozzá. Amióta birtokomban van, memóriabővítés nélkül programozom gépi kódban.

Amiképpen lehet még az 1 K-s ZX81-et is gépi kódban programozni memóriabővítés nélkül, annál inkább lehet a VC 20-at. Elterjedt programozási forma, hogy gépi kódú anyagunkat egy BASIC sorban a REM utasításban tároljuk, kikeressük, hogy melyik memóriacímre helyezi az INTERPRETER, és onnan hívjuk meg gépi kódú szubrutinunkat. Másik forma, hogy DATA-ban tároljuk és programfutáskor kiküldjük az adatokat egy letiltott területre, ahol az INTERPRETER nem nyúl hozzá. Az előző formátum hátránya, hogy ki kell keresnünk a memóriából, hogy az INTERPRETER hová pakolta sorunkat, és így megállapítani, hogy melyik címet hívjuk meg, ami már kettőnél több gépi kódú szubrutin írásánál komoly gondokkal és veszteséggel jár. A második formátum hátránya pedig a nagy helyfoglalás. Egyszer a DATA soraink foglalnak le a memóriában területet, másodszor pedig le kell tiltanunk egyéb szabad területet is, ahová küldjük a gépi kódú anyagunkat programfutáskor. A VC 20-nál mindkét formátum adott. Azonban én ajánlok két egyszerűbb és könnyen kezelhető programot, amellyel gépi kódú anyagunkat kazettára vihetjük és onnan pedig tetszőleges helyre beírhatjuk.

A lenti rövid programot futtatva először a „PRESS RECORD & PLAY ON TAPE” üzenet jelenik meg. Nyomjuk meg mind-

két billentyűt a kazettás magnón. Mikor megáll a magnó, a képernyőn a kérdőjel jelenik meg, várva a gépi kódú adatokat. Azokat szép sorjában adjuk be, legutoljára egy nullánál kisebb számot. Ha sok adatot viszünk be, időnként beindul a magnó, és kazettára kerül az anyagunk. Ilyenkor mindig várjuk meg, míg a kérdőjel megjelenik. Amikor beadtuk a legvégét jelző negatív számot, akkor két szám jelenik meg: az első egy ellenőrző szám, a gépi kódú anyagunk adatainak összege, a második pedig az adataink száma. Végül a programunk önmagát kitörli a memóriából.

Ha most azt akarjuk, hogy a kazettára mentett gépi kódú anyagunkat a gépbe vigyük, üssük be a következő programot.

```
1000 INPUT "MELYIK CÍMTÖL",P
2001 POKE56,P/256-POKE55,P/255 CLR
2002 OPEN1,1:0
2003 F=PEEK(56+256*P/256+56)
2004 INPUT#1,A
2005 FOR EP,A
2006 K=F+A*(P+1) P=P+1
2007 IF LTR$(HEX2004)
2008 CLS:PRINT#1,K
2009 NEW
```

2000 sor: Tudnunk kell, hogy 3583 byte áll rendelkezésünkre, 4096-7679 címeken. Tehát kezdő címnünk bárhol elhelyezkedhet ezen a területen, természetesen hagyjunk helyet BASIC-programunknak is, amely 4096-os címen kezdődik.

2001 sor: Letiltja az INTERPRETER számára azt a területet, ahova anyagunkat helyezni szeretnénk.

2002 sor: Kéri, hogy kapcsoljuk be a PLAY gombbal, megindítja a magnót és beáll a kazettán levő adataink elejére.

2003 sor: A CLR utasítás törölte P értékét, de az 55-56 címen az tárolva van.

2004-2006 Beküldi összes adatunkat a meghatározott címtől kezdődően kazettáról a memóriába, számolja összegeket és darabszámukat. Ezt mindaddig csinálja, míg az adatok vége jelzést nem kapja kazettáról.

2008 Leállítja a magnót, kiírja az ellenőrzőszámot és adataink számát, itt ellenőrizhetjük, hogy rendben ment-e minden.

2009 ez törli BASIC-programunkat a memóriából.

Most tehát betöltöttük gépi kódú anyagunkat a gépbe, tudjuk, hol keressük, a többi terület teljesen szabad, betölthetjük oda azt a BASIC-programot, amivel gépi kódú szubrutinjainkat használni akarjuk. Maga a töltőprogram pedig semmiféle helyet nem foglal el, mivel kitörölődött.

5. Dokumentációval kapcsolatos észrevételem. Valóban csapnivalóan sovány információval látták el a gépet. Ez ügyben felajánlom saját információimat, amiket szereztem a gépről, mivel lefordítottam magamnak a teljes INTERPRETER anyagát.

Végezetül, véleményem szerint a VC 20 gépi kódú programozása nemcsak egyszerű, könnyen elsajátítható, de maga a nyelvezete is rendkívül ötletes. Gépi kódú programjaink némiképp gyorsabbak is lehetnek azáltal, hogy akkumulátorunk közvetlen kapcsolatba kerülhet a memória összes byte-jával, és így nem kell azokat állandóan töltögetni ide vagy oda.

Tóth Kornél 1083 Leonardo da Vinci u. 29. fsz. 8.

```
1000 OPEN1,1,1:REM KAZETTAS CSATORNA MEGNYITASA
1001 INPUTA:IFAC0THEN1005:REM ADATOK KERESSE.MIG NEGATIV ADAT NEM JON
1002 K=K+A.N=N+1:REM K=ADATOK OSSZEGE,N=ADATOK SZAMA
1003 PRINT#1,A:REM KAZETTARA IRAS
1004 GOTO1001:REM FOLYTATAS
1005 CLOSE1:PRINTK:N:REM KAZETTAS CSATORNA LEZARASA,K:N KIIRASA
1006 NEW:REM A PROGRAM KITORLESE A MEMORIABOL
```


SZUPER

BIT-LET

VIDEO-HI-FI SZAKÜZLET

BP. IX. ÜLLŐI ÚT 69.

**IBM-XT SZEMÉLYI
SZÁMÍTÓGÉPEK SZÁLLÍTÁSÁT
RÖVID HATÁRIDŐVEL
VÁLLALJUK!**

ÜZEMBE HELYEZÉS – SZERVIZ



**RAMOVILL
COMPUTER
SZAKÜZLET**

Bp. IX., Üllői út 69.
Telefon: 343-125
Telex: 22-6127

A Szuper BIT-LET végre lehetőséget teremtett arra, hogy felrúgjunk minden eddigi szabályt és ellentmondjunk saját magunknak. A VALLATÓ rovat ugyanis egyértelműen úgy fogalmazta meg alapelvét, hogy nem akarunk gépeket összehasonlítani, nem akarjuk a ZX 81-et a Commodore 64-hez viszonyítani, a kapott osztályzatok nem fejeznek ki rangsort – hanem kizárólag azt, hogy a saját kategóriájában, a saját lehetőségei között egy gép mit tud. Persze tudtuk, hogy a célkitűzés eleve kudarcra van ítélve, tudtuk, hogy inkvizitoraink nem tudják agyukból kitörölni egy másik gép emlékét és az átlagok kiszámítása után első dolgunk volt, hogy összehasonlítsuk a kapott jegyet előző gépekével. És titkolt reményeink között azért az is szerepelt, hogy olvasóink otthon egymás mellé tessék a Vallató számaint és bizony összehasonlítsák a gépeket. Igazából magunk is alig vártuk a pillanatot, hogy elkészüljön az a táblázat, amelyikben az összes gép összes osztályzata szerepel. Íme itt van, értelmezéséhez azonban néhány dolgot nem árt tudatosítani.

	VC-20	COMMODORE 64	ZX-81	AIRCOMP	MT-1080 Z	ZX SPECTRUM	ABC-80	PRIMO
1. KIN AR	2.4	(4.8)	4.2	4.2	3.6	(4.8)	---	4.1
2. KIN PERIFERIAK	4.1	(4.9)	3.1	2.2	3.4	(3.9)	3.1	---
3. KIN KEPERNYŐKEZELÉS	3.2	(4.8)	2.7	4.4	3.2	4.5	3.2	4.3
4. KIN HANG	3.9	(4.9)	1.6	3.3	4.6	3.6	3.5	3.6
5. KIN KAZETTAS TÁROLÁS	4.1	3.8	2.4	3.7	3.6	(4.7)	3.4	3.9
6. KIN GEPI KÓD PROGRAMOZÁS	2.7	4.1	2.9	(4.7)	4.5	4.4	3.2	3.2
7. KIN MEGBIZHATÓSÁG	4.4	(4.6)	2.5	3.8	4.5	4.4	4.5	3.9
8. KIN BILLENTYÜZET	4.4	(5.0)	2.1	3.1	3.9	3.8	4.9	3.7
9. KIN DOKUMENTÁCIÓ	2.9	2.4	4.3	2.4	2.2	(4.6)	3.2	2.9
10. KIN EDITÁLÁS	4.0	(4.4)	3.7	(4.4)	3.4	(4.4)	3.9	4.0
11. KIN A GEP PROGRAMYELVE	2.7	3.9	3.3	3.8	4.1	(4.6)	4.4	4.1
12. KIN TANULHATÓSÁG	3.3	4.6	4.6	4.3	3.5	4.6	(4.8)	4.3
13. KIN EMBERKÖZELÉS	3.6	4.4	4.1	4.3	3.8	(4.9)	4.4	4.0
+1. KIN SZUBJEKTÍV VELEMÉNY	3.7	(5.0)	4.3	4.2	4.0	4.9	4.3	4.0
ÁTLAG	3.6	4.4	3.2	3.8	3.8	(4.5)	3.9	3.9
+2. KIN SZERVIZ	---	---	---	---	5.0	---	---	---
+3. KIN SZOFTVER ELLÁTÁS	---	4.4	---	---	---	4.9	---	---

1. KÍN: KIK IS AZOK AZ INKVIZÍTOROK?

Ez a táblázat nem tartalmazza az inkvizitorok névsorát, de az előző oldalakról kiderül, hogy az egyes gépeket más és más emberek vallatták. Ez az összehasonlító táblázat akkor lenne megfelelően egyértelmű és szubjektív, ha ugyanazok osztályozták volna az összes gépet. Végül is ez megszervezhető lenne, hiszen néhány szakembert kellett volna csak felkérni arra, hogy foglalkozzanak az egyes gépekkel, és utána adjanak osztályzatokat. Mi azonban inkább olyanokat választottunk inkvizítoraink, akik régóta gyűrnek egy-egy típust, így a megbízhatóságáról, tartósságáról és a gép finomságairól is vannak tapasztalataik. Ennek ellenére az a véleményünk, hogy 8–10 ember átlagolt véleménye már megfelelően objektív ahhoz, hogy nem ad hamis képet. Valószínű, hogy más inkvizitorok átlagvéleménye is – néhány tizedes eltéréssel – ugyanezt a sorrendet adná.

2. KÍN: MIFÉLE ÁRRÓL VAN SZÓ?

A Szuper BIT-LET Vallatóiból kihagytuk az árakat, mert az eredeti megjelenés óta tetemesen változhattak. Az osztályzatokat azonban bent hagytuk. Nyilvánvaló, hogy ezek a megjelenés körüli állapotot tükrözik, de most utólag végignézve mégis azt mondjuk, hogy nem irreálisak. Az osztályzatok az árak változatlanul irreálisak mindenfajta vám-, jogszabály és árcsökkenés (?) ellenére is. Talán a Primo jelenléte okozhat valami pezsgést az állóárban, de ez egyelőre még nem érzékelhető.

3. KÍN: MŰLIK AZ IDŐ!

Ahogy az inkvizitoraink sem lettek fiatalabbak az elmúlt két évben, ugyanúgy a ZX 81-es konstrukciója sem. Márpedig két év a számítógépek mai fejlődési üteme mellett bizony sokat jelent. Az általunk vallatott nyolc számítógéptípus közül kettő már teljesen eltűnt a piacról (ABC 80, AIRCOMP), lényegében a cégek feladták a küzdelmet, és beszüntették a gyártást. Két másik cég újabb típust dobott a piacra, ezért szüntette meg a gyártást (ZX 81, VIC 20), ezek azonban még kaphatók a piacon. A HT 1080Z abban a kivételben, ahogyan vallattuk, már nem rendelhető meg, az újabb típust azonban még nem ismerjük. Lényegében változatlanul kapható a piacon három típus – és talán nem véletlen, hogy melyik három: a ZX Spectrum, a Commodore 64 és a Primo.

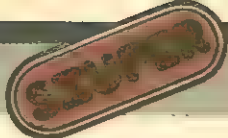
4. KÍN: A KÍNOK

Tanulságos végignézni a táblázatot soronként és oszloponként. Így utólag is megveregethetik a vállukat inkvizitoraink, nem tévedtek nagyokat: a táblázat lényegében tükrözi a mai technika állását és a világpiaci értéktételeket is. Nem vitás, hogy az általunk vizsgált kategóriában kimagasló két konstrukció a ZX Spectrum és a Commodore 64-es. A Spectrum átlagosztályzata jobb, a Commodore viszont a szubjektív megítélésben abszolút győztes, és több tulajdonságával került az élre. Felújíthatnánk a régi vitát, hogy melyik jobb, de inkább úgy érezzük, a küzdelem még nem dőlt el. Érdekes viszont, hogy miben és mely gépek tudtak betörni a legjobbak közé. Az ABC 80 – tanulhatósága egyértelműen a legjobb. Ezt különösen értékesnek tartjuk, hiszen a gépet éppen erre hozták létre: iskolai, tanuló számítógépnek. Aki tervezett már elektronikus áramkört, az tudja, hogy a számítástan kompromisszum között sokszor éppen a legfontosabb tulajdonság veszt az értékéből – így ez az eredmény nem lebecsülendő. Lelket melengető érzés, hogy egy magyar konstrukció két tulajdonságával is a legjobb lett: lelket fagyasztó, hogy pontosan arról az AIRCOMP-ról van szó, amelyik azóta a piaci harcok következtében kimúlt. Persze a két kín természetesen egy kicsit az okot is megvilágítja: a gépi kód és az editálás a számítógépek „agyának”, működési módszerének, a szoftvernek az elemei. A jó szoftver elkészítéséhez nem kell más, csak néhány jó szakember, akik ismerik a legjobb megoldásokat, és azokon még újítani is tudnak. Csak ez nem elég! A számítógépek gyártásához ipari háttér, alkatrészellátás, képzett szakmunkások kellene, és realitás, a piacon elfogadott ár. Úgy tűnik, az AIRCOMP ezeken bukott el, amivel pontosan modellezte a mai magyarországi ipar helyzetét.

5. KÍN: ELÉGEDETTEK LEHETÜNK?

A Vallató szándéka mindig az volt, hogy orientáljon felhasználót, számítógép-vásárlót, adjon információt arról, hogy az egyes felhasználási területekre melyik a jobban alkalmazható gép. Persze tudjuk, hogy a szakemberek nem tölnek szerzik az információkat, de reménykedünk abban, hogy rövid idő alatt kialakul Magyarországon az a réteg, amely különböző céllal otthonra vásárol számítógépet. És számukra a Vallató segítség lehet. Minthogy ez a réteg még mindig nagyon szűk, ezt a reményünket még mindig nem veszítettük el.

Pogány György
a Vallató rovat vezetője



VALLATÓ

Gyakorlott inkvizitorainknak egy idő után elege lesz ugyanazokból a kínzóeszközökből! Hát még abból, ha mindig ugyanolyan az, aki vagy ami a kínpadon van. Talán ez volt az egyik oka annak, hogy újfajta alany után néztünk. A másik – egy kicsit fontosabb – szempont, hogy lassan elfogynak a Magyarországon pillanatnyilag elismert, elterjedt, vallatásra érdemes mikroszámítógépek. Ugyanakkor végre nagy mennyiségben, már-már elterjedt a Spectrum Microdrive, ez a nagy hírveréssel beharangozott műszaki csoda, amiről többnyire a tulajdonosok is ellentmondó információkkal rendelkeznek. Így különös élvezettel, fogcsattogtatva gyűlünk össze, hogy végre a különböző típusú alapgépek helyett egy kiegészítő berendezést, egy háttérmemóriát vallathassunk.

GYÁRI ADATOK

Jobbára nincsenek. A gépkönyv semmiféle műszaki adatot nem tartalmaz, még a tárolókapacitást sem adja meg, aminek mint később kiderült, oka van, így az itt következő adatok inkább tapasztalati értékek.

Csatlakozási lehetőségei: két csatlakozóval rendelkezik, az egyikbe az Interface 1,

a másikba az esetleges második Microdrive kapcsolható.

Memóriakapacitása: az ígért 86 kbyte helyett 94 és 110 kbyte között.

Mérete: 95x85x45 mm

Súlya: 175 gramm (kazetta nélkül)

KÍNRENDSZER

Ez elsősorban nekünk, inkvizitoroknak okozott komoly kínokat. A személyi számítógépeknél jól bevált, már élvezetes kínok egy egészen más rendeltetésű eszköznél használhatatlannak bizonyultak. Kicsit úgy éreztük magunkat, mint azok a középkori inkvizítorok, akik jól bevált sötét sziklabörtönük mélyén egyszer csak azt a feladatot kapták, hogy vallassanak ki egy teknősbékát. A spanyolcsizma erre alkalmatlan. Így elsőként mi is új kínzóeszközök után néztünk. Nem volt könnyű.

Inkvizítoraink első lépésben megegyeztek abban, hogy a Microdrive önmagában nem vallatható, hiszen csak egy rendszer részeként működik. A Microdrive nem több, mint egy magnetofon. Kazetta és erősítő nélkül pedig egy magnó sem szólal meg. Tehát viszonylag gyorsan egyetértettünk abban, hogy a Vallatás csak úgy lehet eredményes, ha a Spectrum-Interface-Microdrive-kazetta rendszert vizsgáljuk, erre dolgozzuk ki a kínokat. Miután ezt közösen eldöntötték inkvizítoraink, rögtön

abban is egyetértettek, hogy ez így nem lesz jó, mert bizonyos részekről külön-külön érdemes beszélni. Mire megfelelően összezavartuk egymást, és az addig tisztán látókkal is sikerült elhitetnünk, hogy sötétben tapogatóznak – a következő kínrendszert kínlódtuk ki.

Ára a nyugati piacon – 4,1



Minthogy a Microdrive közvetlenül nem kapcsolható az alapgéphez, ezért ebben az esetben természetesen, hogy az Interface 1 és a Microdrive együttes árát vizsgáltuk. A berendezések ára gyakorlatilag a fél évvel ezelőtti megjelenés óta nem sokat változott, jelenleg is 100 angol font körül van. (kb. 50 az Interface, és ugyanannyi a Microdrive). Néhány jól értesült inkvizítor hallott már olyan beszerzési forrásokról, ahol féláron kapható ugyanez, és – bár inkvizítoraink többsége az ilyen mendemondáknak nem hisz –, azért vallatásunk szünetében többen lopva feljegyezték annak a bizonyos álombeli bécsi boltjának a címét. Mindezekkel együtt, mint az a kapott osztályzatból kitudni, a nyugati árral általában elégedett volt mindenki. A Sinclair cégtől megszokott alacsony árszínvonal nem változott, a berendezések elérhetőek, sőt ahhoz képest, hogy mit nyújtanak, a nyugati piacon olcsónak is ítélték. Az egyetlen hármasszintű osztályzatot adó inkvizítor úgy ítélte meg, a műszaki színvonal alapján olcsóbb is lehetne: ő inkább üzletpolitikát sejt az ár mögött: egy potom árú alapgéphez drágább kiegészítő berendezéseket gyártanak. A gyártó szempontjából egyébként nagyon okos üzletpolitika.

Magyarországi ár – 2,7



A Bizományi Áruház elfogadott árait vettük alapul (Interface 20 ezer, Microdrive 25 ezer forint) és – szokás szerint – inkvizítoraink elégedettek voltak. Érdekes a szórása az osztályzatoknak, hiszen a kettes és a négyes között minden érdemjegy megtalálható. Miután a vérmesebbek számon kérték, hogy ki méréselt négyest ad a magyarországi árra – kiderült, hogy a Sinclair típusú gépeknél lehet-



SZÉKELY JENŐ:

A kazettát
kézbe véve
az ember
megesküszik rá,
hogy ez
nem működhet.
De működik,
s nem is
akárhogyan!

GERŐ GÁBOR:

Jó,
hogy sokféle
plusz szolgáltatást
tud!



KÍNPADON A ZX MICRODRIVE

séges kétféle megközelítés most is bejött. Akik egyszerűen a nyugati árakhoz viszonyítanak, felháborítóan tartják a magas átszámtási kulcsot. Akik azonban abból indulnak ki, hogy még így is ez Magyarországon a legolcsóbb – majdhogynem elérhető árú – gép, magasabb osztályzatot adtak. Így érthetőbb a két inkvizítor által adott négyes.

Kezelhetőség – 3,7



Ebben a kínban azt próbáltuk vizsgálni, hogy a teljes rendszer (számítógép – interface – háttérmemória) milyen egyszerűen használható, milyen gyorsan és könnyen érhető el programból vagy direkt utasítással. Mint az osztályzatból kitűnik, inkvizítoraink nem voltak elégedettek ezzel, volt aki így fogalmazott: „sok hókuszpókusz kell ahhoz, hogy egyáltalán megmozduljon”! A tény igaz, jó néhány csillagot és idézőjelet kell belülni, mire a Microdrive megtalál valamit, mégis van magyarázata a jobb osztályzatoknak is. Ezek az újonnan kifejlesztett eszközök egy meglehetősen bonyolult rendszer kiépítését is lehetővé teszik. Az Interface 1 konstrukciója olyan, hogy összesen 64 Spectrum számítógép összekapcsolására alkalmas, egy alapgéphez pedig maximálisan nyolc Microdrive köthető. Így érthetően bonyolultabb utasításokra van szükség, hogy a több lehetséges csatlakozás közül a gép mindig választani tudjon. Kétségtelen, elegánsabb megoldás lett volna, ha egyszerűbb rendszer esetén egyszerűbb utasítással mozgatható a gép, de talán elnézhető ez a kis testi hiba. Érdekes adat, hogy Angliában éppen azért fogadták el iskolai számítógépnek a Spectrumot, mert ezt a bizonyos 64-es kiépítést lehetővé teszi. Így ugyanis – egy képernyőre dolgozva a tanár és a diákok közösen írhatnak programot, oktatási célokra tehát kiválóan megfelel. Örömteli hír lenne, ha ugyanezt a hazai iskolaszámítógépről is elmondhatnánk. Reménykedve néztek egymásra inkvizítoraink, amikor azt kérdeztük, van-e valakinek tapasztalata ilyen összekapcsolásról, sajnos azonban komolyabb szervező munkára lenne szükség ahhoz, hogy itthon ilyen mennyiségű gépet egyszer összeszedjenek. Talán majd egy másik vállalatnál...

Kompatibilitás – 4,3



Megközelítőleg hasonló kín sem szerepelt eddig soha Vállalatunkban, aminek alapvető oka az, hogy a személyi számítógépek egymással egyáltalán nem kompatibilisek, tehát amilyen program az egyik gépen futtatható, azt a másikra át kell írni. Ez gyakran még az azonos típuscsaládba tartozó berendezéseknél is így van (ZX 81, Spectrum vagy VIC 20, Commodore 64). Az azonban jogos igény, hogy egy alapgép többféle háttérmemóriából azonos programokat be tudjon olvasni. Sajnos a Spectrum Microdrive konstruálásánál ezt az igényt nem tudták kielégíteni. A régebben készült, normál kazettán tárolt programok nem olvashatók be a gépbe, csak akkor, ha az Interface 1-et és a Microdrive-t lekapcsoljuk. Így persze az átjátszás is meglehetősen bonyolult, programozói varázslatokat kell végezni ahhoz, hogy egy kazettán tárolt régebbi program Microdrive-ről futtatható legyen. Ennek ellenére a kompatibilitás magas osztályzatot kapott, ami talán annak az eredménye, hogy inkvizítoraink hozzáértő szakemberek, így a „programlopás” és -másolás összes fortélyát jól ismerik. Az egyszerű felhasználó azonban sokat szenvedhet ezzel.

A kazetta konstrukciója – 4,1



Sok találgatás előzte meg a Microdrive megjelenését. Voltak, akik biztosan tudták, hogy lemezt rejt az igazán „mikroszkopikus” méretű műanyag doboz. Mások speciális szalagot tippeltek. Ma már nem titok, hogy egy kitűnő minőségű szalagról van szó, de a kazetta konstrukcióját inkvizítoraink közül is csak egy ember ismerte. Ennek oka talán az, hogy a 2000 forintos kazettát szórakozásból nem szokás szétszedni. Szalagszakadás miatt került sor a tanulságos operációra, amely során kiderült, hogy kb. 5 méter hosszú végtelenített szalagot tartalmaz a kazetta. A végtelenítés rendszere nem különbözik a kisméretű, gyerekeknek készült filmnéző berendezésektől vagy – akik ezt jobban ismerik – az AKAI cég által bevezetett nyolcsávos Cartridge elnevezésű magnetofon-

kazettától. A szalag a fej előtt elfutva egy nagyobb átmérőjű dob külső palástján folyamatosan tekeredik, majd a dob belsejében alul, egyszer megtekerve kerül vissza a fejhez. Mindebből tehát kiderült, hogy a konstrukció nem új, nem különösen szellemes, ami mégis indokolja a magas osztályzatot, az inkább a méret. Ha néhány évvel ezelőtt egy számítástechnikusnak azt mondták volna, hogy ötször öt centiméterben 100 kbyte effér, nyilván kissé mulatságosnak találta volna a fantazmagóriát. A tény viszont tény, benne van. A kazetták között némi eltérés tapasztalható, amit inkvizítoraink többféleképpen magyaráznak, az egyik lehetséges indok az, hogy a szalaghossz nem pontosan egyforma minden kazettában. Néhány centiméteres eltérés már kbyte-okat eredményezhet. Két megjegyzés inkvizítorainktól a konstrukcióra vonatkozóan „zenílián egyszerű!” és „primitíven megbízhatatlan”. Műszaki érdekesség, ami a kazettához kapcsolódik, de inkább a Microdrive intelligens voltát bizonyítja, hogy amennyiben véletlenül meggyűrdök a szalag valahol, arra a területre a drive automatikusan nem rögzít információt. Így esetleg egy-két kbyte-tal csökken a kapacitás, de biztosan jó a felvétel.

A kazetta ára a nyugati piacon – 3,2



(5 angol font volt a vállalat idején. Azóta csökkent.) Az osztályzat nem valami fényes, ami azt jelenti, hogy a kazetta még kint is elég drága. Inkvizítoraink megegyeztek abban, hogy a konstrukció és a benne levő anyag nem indokolja a magas árat. Valószínűbb, hogy itt egyes üzletpolitikáról van szó: olcsón vásárolhat bárki alapgépet, a perifériák már kicsit drágábbak, amiből pedig a legtöbb kell, tehát a kazetta ára indokolatlanul magas. Ez azért is bosszantó, mert természetesen ezt a típusú kazettát kizárólag a Sinclair cég készíti.

Kazetta magyarországi ára – 1,5



(2000 Ft) Az osztályzat-hoz sok kommentár nem kell, úgy látszik, a fentiekben leírt monopolista üzletpolitika itthon még eredményesebb. Bár valaki úgy fogalmazott, hogy „ez csak félreértés

NAGYLUCKAY LÁSZLÓ:

Szeretném,
ha minden
rajzasztalra
kerülhetne egy!

ILA LÁSZLÓ:

Régóta várt
eszköz,
kellemes vele
dolgozni!

BERTOLF JÓZSEF:

Szervizelése
sajnos
megoldhatatlan!

MIHÁLYFI JÁNOS:

A Commodore-nál
10-15-ször
gyorsabb!

ERDEI LÁSZLÓ:

Szeretném,
ha a Sinclair
kicsit
strapabíróbb
kivitelben is
gyártaná a gépet.
Mert aki
komolyabb munkára
akarja használni,
az csak akkor tegye,
ha forrón
szereti a gépet!

RAUSCHER ATTILA:

Többet
reméltam,
és többet is
ígérték!

LIPOVECH IVÁN:

Szerintem
összemérhető
a komolyabb
rendszerekkel,
is!

KUBISCH FERENC:

Csoda, de
jól működik!



A SPECTRUM MICRODRIVE
VALLATASANAK EREDMENYE

K I N O K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ATLAG
1. KIN: AR - NYUGATON	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.1
2. KIN: AR - ITTHON	3	4	4	4	4	4	2/3	3	4	3	2.7
3. KIN: KEZELHETOSEG	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3.7
4. KIN: KOMPATIBILITAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.3
5. KIN: KAZETTA KONSTRUKCIO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.1
6. KIN: KAZETTA ARA NYUGATON	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0.2
7. KIN: KAZETTA ARA ITTHON	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1.5
8. KIN: RENDSZER MEGBIZH.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.7
9. KIN: DOKUMENTACIO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.1
10. KIN: GYORSASAG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.3
11. KIN: SZOLGALTATASOK	4	4	4	4	4	4/5	4	2	1	5	4.1
+ 1 KIN: SZUBJEKTIV VELEMENY	4	4	5	5	5	5	3	3	1	4	4.2
ATLAG	3.7	2.9	4.2	4.1	4.0	3.9	3.5	3.0	2.7	4.1	3.6

A rendszer megbízhatósága – 3,7



Ez ismét olyan téma, amit onállón nem lehet vizsgálni, csak a hármas rendszert együtt. Alapvető probléma, amit többen felvetettek, hogy a felszerelt Interface 1 az alapgéppel együtt erősen melegszik. Hallottunk erre már zseniális műszaki megoldásokat (gyufásskatulyát kell alátenni, modernebbek radírgumit is használhatnak), de eddig még a Sinclair cég nem vásárolta meg ezeket a szabadalmakat. Másik gyakori hibalehetőség a csatlakozópontoknál adódik, ráadásul, ha egy csatlakozó eltörik, nem lehet újat 200 kilométeren belül beszerezni.

A géphez adott dokumentáció – 4,1



A gépkönyv kizárólag használati leírást tartalmaz. Inkvizitoraink véleménye szerint ez ahhoz éppen elég, hogy használni lehessen a berendezést, átlagfelhasználónak tehát megfelel. Aki komolyabban szeretne belepiszkálni a dolgokba, az viszont semmit nem tud meg, még alapvető műszaki adatok sincsenek feltüntetve. Hiába no, a Sinclair cég tud titkot tartani.

Gyorsaság – 4,3



Itt az adatok elérhetőségi sebességéről van szó, ami nem azonos az adatátviteli sebességgel. Tehát arról, hogy egy megadott programot vagy más rögzített információt milyen gyorsan talál meg a Microdrive. Többen szemrehányóan említették, hogy a tervezés időszakában nagyobb sebességet ígért a cég, a valóságos viszont a 7 másodperces maximális elérési idő. Az osztályzat mégis elég magas, hiszen ez még így is gyorsabb, mint például a Commodore rendszer.

Szolgáltatások – 4,1



Azt igyekeztünk osztályozni, hogy a rendszer milyen lehetőségeket rejt magában, milyen szolgáltatásokat képes nyújtani. Inkvizitoraink elégedettek, hiszen ez a rendszer csírájában, néha nehézkesen, de lényegében mindent tud, ami a komolyabb gépek. Ugyanakkor van

néhány specialitása is. A 64 Spectrum összekapcsolási lehetőségét már említettük, nem volt szó azonban még arról, hogy egy alapgéphez maximális nyolc Microdrive is köthető. A Sinclair cég ajánlása szerint három Microdrive-val végezhető kényelmesen az adatfeldolgozási feladatok, egyik inkvizitorunk véleménye szerint azonban ez nem jelent 300 kbyte háttérmemóriát, csak háromszor 100-at. Egyébként a nyolc microdrive-os kiépítésről senkinek nincs tapasztalata, ennyit egy helyen még senki sem látott.

Szubjektív vélemény – 4,2



Kommentár nem kell hozzá, inkvizitoraink többsége megszerette ezt az első látásra mulatságos, tudására nézve azonban bámulatos masinát. Valamennyien egyetértettek abban, hogy a Spectrum zseniális konstrukciója mellé törvényszerű volt kifejleszteni a gyors háttérmemóriát, és abban, hogy ezzel a gép lehetőségei nagymértékben növekedtek. A Sinclair cég ismét olyat csinált, ami olcsó, de a néhány hónapos tapasztalat alapján tisztességesen működik.

HOZZÁSZÓLÁS

Kedves Inkvizitoraink!

A Sinclair Microdrive kínzásakor, úgy látom, néhány dologról megfeledkeztek.

Helyes, hogy a Microdrive-ot az Interface 1-gyel együtt értékeltek. Azonban: miért nem vizsgáltátok a hálózati lehetőségeket? Nem kellett volna hozzá 64 gép – már kettővel is ki lehetett volna próbálni. Az Interface 1-be beépített RS 232 C típusú interface-ről pedig szót sem ejtettek! Pedig az együttes árát csak úgy lehet értékelni, ha tudjuk: egy Spectrumhoz az RS 232 C interface önmagában is 20-30 fontba kerül. (Segítségével printert, modemot és még sok mást lehet a Spectrumhoz illeszteni.)

Nagyon hiányoltam, hogy a file-kezelésről egy árva szó sem esett. Valóban mindent ugyanúgy tud a Microdrive mint egy floppy – vagy jobban? És végül: azt egyáltalán nem hiszem el, hogy a Microdrive-os gépbe ne lehetne kazettáról is programot beolvasni. Vagy



félreértettem volna a 4. kinban irottakat? Általában: jó, hogy új és még csak terjedő gépeket és perifériákat is ki-
noztak. De érdemes lenne ezt az alkal-
mat némi ismeretterjesztésre is felhasz-
nálani – esetleg a terjedős lelkizések
rovására is.

Baráti üdvözléssel:
Szekfű András

Kazetta – Microdrive

Tisztelt Szerkesztőség!

Rovatukat mindig nagy érdeklődéssel olvasom, s miután több mint egy éve dolgozom ZX Spectrummal, két hónapja pedig a Microdrive-ot is használom, az utóbbi „Vallató”-jára különösen kíváncsi voltam. Vizsgálati szempontjaik – úgy hiszem – most is eléggé átfogóak, s ennek megfelelően véleményüket is árnyaltan érzem, amely többé-kevésbé az én eddigi tapasztalataimmal is meg-
egyezik, alapvető kérdést, a kazetta-
Microdrive kompatibilitást kivéve. Önök
szerint ui. a régebben kazettára írt prog-
ramok csak akkor olvashatók be a gép-
be, ha ezt megelőzőleg az Interface
1-et, ill. a Microdrive-ot lekapcsoljuk.
Eltételezve attól, hogy a „lekapcsolás”
szó feltételez egy „lekapcsolót”, ilyen
pedig nincs beépítve, de az alap-
gép és a vizsgált perifériák szétválasz-
tása is meglehetősen körülményes,

amennyiben az Interface 1 korrektül, az
előírásoknak megfelelően van csatlakoztatva, ez az állítás nem felel meg a
tapasztalataimnak. Mindegyik korábban
írt programomat különösebb nehézség
nélkül sikerült Microdrive kazettára át-
írnom, s semmilyen nehézséget nem
tapasztaltam a Microdrive és a kazettás
magnó egyidejű használatában. Tény,
hogy a Microdrive mellett volt egy fi-
gyelmeztetés, hogy bizonyos programok
kazettáról való beolvasásánál előfor-
dulhatnak nehézségek, ha az Interface
1 csatlakoztatva van, de ezek elkerül-
hetők, amennyiben a LOAD utasítást
egy NEW és ENTER utasítás előzi meg.
A saját kedvező tapasztalatomat két ki-
váltó, forgalomban levő program Micro-
drive-változata is megerősít. A Master-
file-program egyidejű választási lehetősé-
get ad a kazettás magnóra vagy a
Microdrive-ra történő adattárolásra, a
Tasword Two szövegkezelő programot
pedig a felhasználónak kell néhány
BASIC sor megváltoztatásával Micro-
drive-ra alkalmassá tennie. Mindkettőt
magnókazettán forgalmazták. Hogyan
lehetne egyáltalán betölteni ezeket
magnóról, s utána Microdrive kazettára
kiírni, ha közben az Önök instrukciójá-
nak megfelelően a gépet ki kellene kap-
csolni (hogy az Interface 1-et, ill. a
Microdrive-ot kiiktassuk, ill. ismét csat-
lakoztassuk)? Egy ponton valóban nem
kompatibilisek a korábbi programok:

amennyiben REM utasításban tárolt
gépi kódú programsorokat tartalmaz-
nak: ui. az Interface 1 és a Microdrive
használatára plusz 512 byte-ot foglal le
az ún. gépi változók számára, tehát a
BASIC programsorok gépi címei ennyivel
eltolódnak, a REM-ben tárolt
utasításokat pedig az Interface címei
felülírják. De ez a gond sem a beolvasás-
nál jelentkezik, hanem a futtatásnál.
Egyszerű BASIC programok esetében,
vagy amennyiben a gépi kódú program
a RAMTOP fölé lett címezve, kompa-
tibilitási nehézség elvben nem fordul-
hat elő. Természetesen több részből álló
programoknál, ha az újabb beolvasás-
s(ok)ra maga a program ad utasítást,
a magnóról történő beolvasás után a
Microdrive-ra való kiíratás előtt a meg-
felelő utasításokat értelemszerűen át
kell írni. De ez a szintaxis és nem a
kompatibilitás kérdése.

Tapasztalataim alapján: úgy vélem te-
hát, hogy a kompatibilitásra vonatkozó
megállapításuk túlzottan sommás, s
ezért riasztólag hathat azokra, akiknek
elég sok „átírnivaló” programjuk van.
Bár kétségtelenül annyival gyorsabb
Microdrive-val dolgozni, mint kazettás
magnóval, hogy hosszú távon még az is
időmegtakarítást eredményez, ha ne-
tán újra be kell „pötyögni” egy prog-
ramot.

Jeney Zoltán

FFG

FLOPPYMAT FEJLESZTŐ GAZDASÁGI TÁRSASÁG

SOEMTRON, ASCOTA

gépek kiváltására

ÜGYVITELI CÉLRENDSZEREKET

AJANL:

- olcsó ügyviteli célgépeken, bevált, olcsó prog-
ramokkal,
- betanítással, 3 havi rendszerfelügyelettel,
- azonnali szállítással, országos szervizhálózattal

SZOLGÁLTATÁSAINK:

- nagy sebességű adathozzáférés – feldolgozás,
- kényelmes, megbízható üzemeltetés, gyors be-
tanulás,
- moduláris kivitel, rugalmas kiépítési lehetőség,
- kapcsolati lehetőség más mikrogépekhez (pl.:
COMMODORE C-64)
- széles körű referencialista, díjmentes szaktanács-
adás,
- kívánságra helyszíni bemutatót tartunk, részletes
áránlatot küldünk.

Tagvállalatok:

ECONORG • SZOVORG • VILATI

Felvilágosítással szolgál:

Krepler Károly 421-741 • Sólyom József 758-964 •
Szabó József 327-748



BIT-LET-ünkben egyszer egy gazdasági munkaközösségnek a ZX 81-hez gyártott jelfrissítő készülékét vizsgálatták szerkesztőségünk szakértői, munkatársai. Utána több hasonló vizsgálatra invitáltak bennünket új hardverkiegészítéseket gyártó munkaközösségek, fejlesztők. Igazság szerint nem zárkoztunk el az ilyenfajta vállalatoktól, így hát szívesen fogadunk efféle invitálást, megkeresést. Annak jogát azonban fönntartjuk magunknak, hogy az ajánlatok közül melyiket fogadjuk el. Alapelveként azonban leszögezhetjük, hogy döntésünket ilyenkor nem valamiféle szubjektív szempontok vezérlik, hanem annak mérlegelése, hogy az adott hardver mennyire tarthat számot közérdeklődésre, milyen széles felhasználói réteget érint, s hogy a probléma, amelyet a berendezés, kiegészítés megold, valóban probléma-e? Monori István villamosmérnök azzal keresett meg bennünket, hogy készítenek egy hardvert, amely a HT 10802 iskolaszámítógéphez készült, s amely nagy felbontású, színes grafikát képes produkálni. Kölcsönkapunk egyet a MICOLOR 01 névre hallgató berendezésből, és megvizsgáljuk.

A vizsgálatra összehívott kis stábunkban volt a Tudományszervezési és Informatikai Intézet munkatársa, Mihályfi János – egyben az alábbi „értékelés” megfogalmazója – egy egyetemi hallgató, aki BIT-LET-ünk posta rovatának vezetője – Halász Péter –, és hogy az igazi felhasználók is képviselve legyenek, két középiskolás diák: Egri Tibor és Szabó Attila, a Kossuth Lajos Gimnáziumból. Jelen volt a vizsgálódáson a készülék készítője, Monori István is, s a kiegészítő szoftvert író Heiczman Viktor.

Az összeszerelés különösebb gond nélkül zajlott. Egyszerűen a bus csatlakozón keresztül kapcsolható össze a MICOLOR és a HT. Természetesen a HT monitor kivezetését ezúttal nem a tévéhez kell csatlakoztatni, hanem a kiegészítő hardverhez, s ennek a kivezetését kell azután a televízióhoz, illetve annak monitorbemenetéhez kapcsolni. Némi szomorúsággal vettuk tudomásul, hogy a berendezés képszíneinek vizsgálatáról ezúttal le kell mondanunk, mert a masinából kijövő jel csak az RGB típusú bemenethez illeszkedik megfelelően, s a mi tévénknek csak videóbemenete volt. (Ez a tévében történő egyszerű átalakítással megoldható lett volna, de ezt az átalakítást ezúttal nem kívántuk elvégezni.)

A konstruktőr megnyugtatóan bennünket, hogy egyrészt az átalakítás nem komoly, nem is költséges, s a tévé egyéb funkciót sem veszélyeztet, mert az átalakított gép kap egy egyszerű kapcsolót, amellyel kiválaszthatjuk a megfelelő funkciót: normál állás vagy a berendezés kívánta átalakított változat. Másrészt afelől is megnyugtattak bennünket, hogy a berendezés színei megfelelnek a mai színes-tévé-technika s az ipar színes-televízió-gyártási színvonalra adta lehetőségeinek. (Tapasztalatunk szerint a mikroszámítógépek igazán jó színlehetőségeinek kibontakozását, kihasználását sokkal inkább az utóbbi gátolja, mintsem a számítógép tudása. – A szerk.) A berendezés összerakása közben egy pillantást vetettünk annak külső alakjára is. Ez a szemlélés különösebb eredményt nem hozott, mivel a készülék eme első darabjának kivitele udvariasan fogalmazva egyszerű, kevésbé udvariasan: kivitel még nincs, csak doboz.

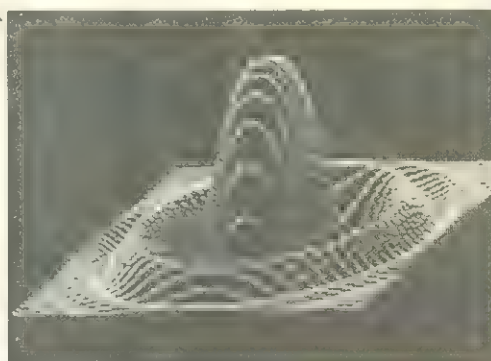
1. sz. kellemes meglepetés: az összeszerelés, szemlélődés és sajnálkozás – ugyanis a színek miatt – utána az első kellemes meglepetés következett. Megtűnt ugyanis, hogy a készüléknek több funkciója van. Ha nem

kívánunk grafikát, akkor is érdemes és hasznos a készülék kapcsolása, ugyanis ez esetben 16 kbyte-os gépunk 48 kbyte-osra bővül. Azaz 32 K memóriabővítést tartalmaz a berendezés. Ezután még mindig újabb választási lehetőségünk van a grafikus használat esetén a) A 48 kbyte-ból 16-ot használunk a grafikára – s négy színnel dolgozhatunk, a maradék 32 kbyte pedig megmarad használható memóriaterületnek.

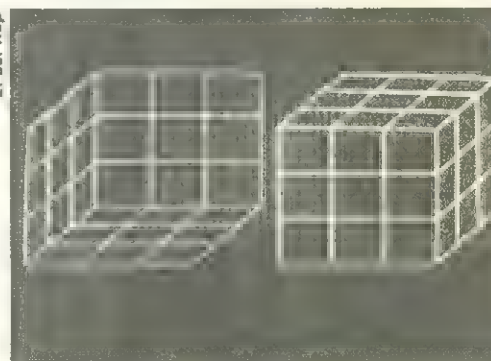
b) 32 kbyte-ot használunk a grafikára, ekkor már 16 színnel dolgozhatunk, s a maradék 16 kbyte használható memóriaterületünk. (A használandó színek számuktól függetlenül 256 árnyalat közül választhatók ki!)

Használati élmények: a berendezés úgy onmagában természetesen assemblerben, programozható. Ám hogy erre ne legyen szükség, Heiczman Viktor elkészítette azt a gépi kódú programcsomagocskát, amelynek a beolvasása után meglehetősen egyszerűen programozható grafikánk BASIC-ből. Hogy ennek mi a módja, s mennyire egyszerű, azt jól szemlélteti írásunk későbbi részében a bemu-

1. sz. kép



2. sz. kép



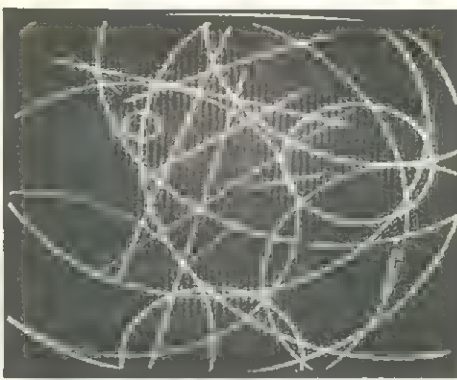
3. sz. kép



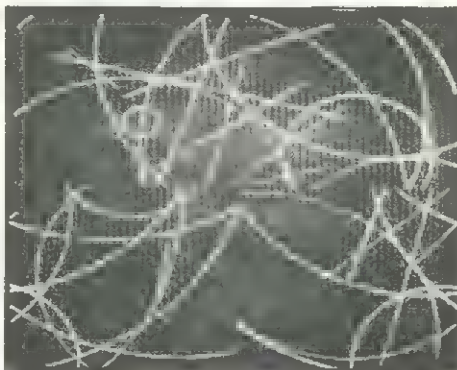
KÍNPADON A MICOLOR 01



4. sz. kép



5. sz. kép



tatott példaprogram és a hozzá tartozó ábra. Amit még tudni kell az érdeklődőknek, potenciális felhasználóknak, hogy az alfanumerikus és a grafikus képernyő váltása egy egyszerű kapcsolóval történik. A kettő keverésére tehát nincs lehetőség.

A használat milyenségét elsősorban diákvendégeink tapasztalatai alapján minősítjük. Nos, kb. egy óra ismerkedés után már teljesen otthonosan dolgoztak a géppel, a legkülönbözőbb formákat rajzolhatták, s a legképtelenebb ötletekkel álltak elő, amelyeket – ismerve őket – bizonyára meg is valósítottak volna, ha van rá néhány éjjelük és nappaluk. (De hát a berendezést csak kölcsön kaptuk, s ráadásul aludni is kell néha – még egy középiskolásnak is.)

Lényeges „apróságok”: mind ez ideig „titkoltuk”, most már eláruljuk, mennyi is a felbontása a berendezésnek: 256x256 képpont. Hogy ez sok vagy kevés, ki-ki döntse el. Szerintünk epp elegendő ahhoz, hogy dolgozni lehessen vele.

Ugyancsak lényeges dolog, hogy az úgynevezett képsíkok száma választás szerint egy vagy kettő. E képsíkok külön-külön és együtt is programozhatók. A képsíkok egyike tetszés szerinti irányba mozgatható. (Ráadásul a mozgatható képsík négy részre osztható, s e részek külön-külön is mozgathatók!) És végül két „apróság” a szakembereknek: 1. A sor és a kép visszafutása két bit segítségével regisztrálható. 2. A képmemóriába való írás a képfriességet nem zavarja – azaz a kép nem villog.

Két kevésbé lényeges apróság: A készüléknek beépített tápegysége van; a készülék méretei: 35x25x6 cm.

A közölt képekről és a programozás módjáról:

Az 1. sz. képen egy rövid BASIC program eredménye látható. Az egyenes és görbe vonalakat egyaránt tartalmazó ábra jól szemlélteti a felbontás milyenségét, az ábra plasztikusságát.

A 2. sz. kép a képsíkok mozgását hivatott illusztrálni. Az itt látható két vetület ugyanis összeecsúsztható, s ez esetben a kocka teljes térhálójá látható. A 3. sz. fotón egy kész játékprogram látható. Ez sok mindent bizonyít! És végül az utolsó két fotóról és a hozzájuk tartozó programlistáról: ezt a programcsomagot amolyan demonstrációs céllal írtuk elsősorban a két jelenlévő diák közreműködésével. Természetesen a program csak az említett gépi kódú segédprogram használatával működik. Amint látható, ez a segédprogram a HT 10802 BASIC-jének disckezelő utasításait használja grafikus utasításként. Ez pillanatnyilag jó megoldás, hiszen drive-illesztés legfeljebb fehér hollóként fordul elő az iskolaszámítógéphez. (Ezzel együtt, a jövőre is gondolva, jobb megoldást is el tudunk volna képzelni.) Az utasítások jelentése a következő:

– PUT (képernyő törlése)
– GET (pont rajzolása)

– OPEN (egyenes rajzolása)

– FIELD (kör rajzolása)

A szükséges paramétereket POKE utasítással kell a memóriába elhelyezni.

Ez a program véletlenszerű egyeneseket és köröket rajzol és mozgatja a képsíkot. Sorba menve: a 7-es sorban történik a színregiszterek feltöltése, a szükséges színkódokat a 130-as sorból olvassa ki programunk. A 8-as sorban a mozgatható képsíkot alapállapotba helyezzük. A 9-es sorban töröljük a két képsíkot, s a POKE 37761,0 vagy a 37761,255 jelöli, hogy melyik képsíkot lehet törölni.

A 10-es sorban történik véletlenszerűen az egyenes, a kör rajzolása vagy a képsíkcsovtasítás funkcióra való ugrás. A 20–24-es sorban rajzoltatjuk meg az egyeneseket. A program véletlenszerűen kiválaszt két végpontot (X1, Y1 és X2, Y2) és egy színt (SZ), majd ezek értékének megfelelően megrajolja az egyenest az OPEN utasítás hatására.

A 30–35-ös sorokban a körrajzolás történik az előzőhöz hasonló módszerrel. A 100–120 sorok a képsík mozgatását végzik. Az OUT 12,9128–I a bal, illetve jobb félkép függőleges eltolásának mértékét adja meg. Az OUT 130,I és OUT 131,64–I pedig a felső, illetve az alsó félkép vízszintes mozgatását végzi. A két fotó, amely a program futtatása során

készült, illusztrálja a képsíkok elmozdulását is, hiszen a két kép elkészülése közben újabb grafikai elemek nem kerültek a képernyőre, csak éppen elmozdítottuk vízszintes irányba az egyik képsíkot. (Ha megfigyelik, jól látható a kép közepén az a vízszintes „vonal”, amelynek mentén az elmozdulás megtörtént.) Úgy gondoljuk, egyelőre ennyit epp elég tudni olvasóinknak a MICOLOR 01 használatáról. Már így is van némi lelkiismeretfurdalásunk. Lehet ugyanis, hogy túlságosan felcsigáztuk diákok és tanárok fantáziáját, s ugyanakkor egyelőre nem nagy a valószínűsége, hogy túl sok helyen lehetne ott a közeljövőben ez a berendezés.

S mert minden vállalatunk végén szökött lenni úgynevezett szubjektív vélemény, engedtessek meg, hogy ezúttal is legyen legalább annyi, hogy a MICOLOR 01 egyéb erőnei, konnyú és egyszerű használhatósága mellett legfőbb erőnye, hogy elkészült. Hogy mire képes – jó lenne, ha erre a gyakorlat adna választ, maguk a diákok és a tanárok lehetnének a legfőbb tesztelők – mielőbb.

Fenti vállalatot hónapokkal ezelőtt kozoltuk először a BIT-LET-ben. Azóta történt egy és más a MICOLOR háza táján. Először is eladtak belőle kb. 30 db-ot. Másodszor is a gyártók fölkészultek a 64 kbyte-os HT megjelenésére. Harmadszor is – s ez külön öröm – a gyártók megfogadtak néhány, a vállalatson elhangzott észrevételt. Monori István kérésünkre néhány sorban összefoglalta a legfontosabb MICOLOR színű híreket.

1. A MICOLOR 01 működik a 64 kbyte-os HT géppel is: A régi HT-vel 64 kbyte-ra, az új HT-vel 96 kbyte-ra nő a memóriaterület.

2. Az eredeti és a grafikus kép programból, vagy a két SHIFT billentyű egyidejű lenyomásával kapcsolható át, tehát megszűnt a vállalatson kifogásolt mechanikus kapcsoló.

3. Elkészült egy grafikus programcsomag, amely a normál BASIC parancsokhoz hasonlóan egyszerű rajzolási lehetőségeket teremt. Szolgáltatásai a C 64-es gépet támogató programokhoz hasonló.

– Pont, kör, egyenes rajzolása.

– Szövegmegejelítés, nagytás X, Y irányban, dőlésszög beállítása;

– Változtatható karaktergenerátor, ékezetes betűk, cirill betűk (pl. orosz–magyar szótár készítése);

– Négyféle területfeltöltő utasítás.

4. Külön kimenetet készítettünk ORION, illetve VIDEOTON színes televíziókhöz.

5. Krsebb lett a méret és esztétikusabb a kivitel.

Záradéok: mindennemű reklámetikai megfontolás mellett, alatt és fölött szerkesztőségünk önkímélés és közvetítés helyett inkább e helyütt közli, hogy a berendezés megrendelhető Monori Istvánnál – Budapest 1165 Géza u. 15/B. (Ára: 15 000 forint)

```
10 FOR I=160 TO 175 : READ W : OUT I,W : NEXT
20 FOR I=128 TO 131 : OUT I,0 : NEXT
30 POKE 32761,0 : PUT : POKE 32761,255 : PUT
40 Q=RND(50) : IF Q<3 THEN 120 ELSE A=INT(RND(2)) : ON A GOTO 50,80
50 X1=RND(255) : X2=RND(255) : Y1=RND(255) : Y2=RND(255)
60 POKE 32742,X1 : POKE 32740,Y1 : POKE 32746,X2 : POKE 32744,Y2 : OPEN
70 GOTO 40
80 X=RND(255) : Y=RND(255) : RA=RND(128) : SZ=4*INT(RND(3))
90 POKE 32740,SZ
100 POKE 32726,X : POKE 32724,Y : POKE 32728,RA : FIELD
110 GOTO 40
120 FOR I=0 TO 128 : OUT 128,I : OUT 129,128-I : FOR W=0 TO 30 : NEXT W,I
130 FOR I=0 TO 64 : OUT 130,I : OUT 131,64-I : FOR W=0 TO 30 : NEXT W,I
140 GOTO 20
150 DATA 0,0,0,0,35,35,35,35,110,110,110,110,255,255,255,255
```


benchmark

Számítógépes újságokban gyakran olvashatunk titokzatos „BENCH-MARK” programokról, amelyeknek általában csak a futási idejét közlik. A magyar olvasók, ha hozzá is jutnak ezekhez a lapokhoz, legtöbbször értetlenül állnak a közölt időadatok előtt, nem tudván mire vélni azokat.

Mi is az a „BENCHMARK”? Evvel az összefoglaló névvel egy nyolc BASIC programból összeállított sorozatot értenek, amelyek különböző számítógépek és BASIC-interpreterek (fordítóprogramok) sebességének összehasonlítására szolgálnak. Maga a kifejezés két angol szó összevetéséből származik (bench-munkapad, mark-jel), és nem is valami számítógépes „futóverseny” lebonyolítása, hanem csak a relatív sebességek becslése.

Ezeket a programokat már 1977-78-ban összeállították, és azóta használják őket. Voltak közben kísérletek más időmérő programok bevezetésére is, de a legelterjedtebb ez a nyolc BENCHMARK program lett.

A sorozat úgy van felépítve, hogy minden program az öt megelőzőtől csak egy utasításban különbözik. Kivétel ezalól a nyolcas, amelyik a leggyakoribb transzcendens függvények vizsgálatára szolgál, és teljesen különáll a többitől. A másik hét program segítségével néhány jellegzetes BASIC utasítás végrehajtási idejét mérhetjük. Ugyanis, ha két egymás utáni, program futási idejét kivonjuk egymásból, megkapjuk annak az utasításnak a végrehajtási idejét, amelyben a kettő különbözik. A könnyebb mérhetőség érdekében a gép minden utasítást ezerszer hajt végre. Például ha a 3. futási idejéből kivonjuk a 2.-ét, megkapjuk, hogy mennyi idő alatt csinál a gép 1000 olyan értékadó utasítást, mint amilyen a 3. program 140 sorában látható. Természetesen ezekkel az adatokkal óvatosan kell bánni. A BENCHMARK programok csak a leggyakoribb BASIC utasításokat vizsgálják, azokat amelyek minden gépen megtalálhatók. Ezek alapján nem lehet

összehasonlítani pl. a grafikai utasításokat, pedig ezek a személyi számítógépes alkalmazások nagy részénél meghatározó szerepet játszanak. Gondoljunk például a játékprogramokra, amelyekbe a mozgó ábrák lehelnek lelket! Az ilyen „extra” utasításokkal foglalkozó tesztprogramok megjelenésére még remény sincs, mivel a különböző gépeken akkora eltérések vannak, hogy eleve lehetetlen az összehasonlítás. Tehát a BENCHMARK időknek csak addig van jelentőségük, míg a programok nem használnak túl sok, az adott gépre korlátozott utasítást.

Más probléma is van! A BENCHMARK sebességek nemcsak a gép elektronikájától, hanem a BASIC interpretertől is függnének. Olyan gépeknél, ahol lehetőség van a BASIC interpreter kicserélésére egy jobban megírt interpreterrel esetleg sokkal jobb eredményt érhetünk el. Másik lehetőség a BASIC compilerek használata. Ezek olyan fordítóprogramok, amelyek a bonyolultabb nyelveknél és nagyobb számítógépeknél megszokott módon egyszerre fordítják le az egész BASIC-programot gépi nyelvre. Az így keletkezett gépi kódú programot futtatják azután. Ez természetesen sokkal gyorsabb az interpreteres változatnál, ahol a gép futás közben soronként bibelődik a fordítással. Ilyen compiler még a ZX 81-hez is kapható! Akár nagyságrendekkel is javulhat a gép sebessége.

Tehát semmiképpen sem érdemes a BENCHMARK idők alapján választani számítógépet, még ott sem ahol erre lehetőség van! Azonban, ha figyelembe vesszük ezeket az időket, akkor a program kritikus lassú részeinek a gondos átirásával értékes percekkel esetleg napokkal csökkenthetjük az idegtépő várakozás perceit.

Végül a PERSONAL COMPUTER WORLD táblázata és saját méréseink alapján közöljük néhány itthon is ismert személyi számítógép BENCHMARK időit

Zoletnik Sándor

BM 1	BM 2	BM 3	BM 4
100 REM Benchmark 1	100 REM Benchmark 2	100 REM Benchmark 3	100 REM Benchmark 4
110 PRINT "S"	110 PRINT "S"	110 PRINT "S"	110 PRINT "S"
120 FOR K=1 TO 1000	120 K=0	120 K=0	120 K=0
130 NEXT K	130 K=K+1	130 K=K+1	130 K=K+1
140 PRINT "E"	140 IF K<1000 THEN 130	140 A=K/K*K+K-K	140 A=K/2*3+4-5
150 END	150 PRINT "E"	150 IF K<1000 THEN 130	150 IF K<1000 THEN 130
	160 END	160 PRINT "E"	160 PRINT "E"
		170 END	170 END
BM 5	BM 6	BM 7	BM 8
100 REM Benchmark 5	100 REM Benchmark 6	100 REM Benchmark 7	100 REM Benchmark 8
110 PRINT "S"	110 PRINT "S"	110 PRINT "S"	110 PRINT "S"
120 K=0	120 K=0	120 K=0	120 K=0
130 K=K+1	130 DIM M(5)	130 DIM M(5)	130 K=K+1
140 A=K/2*3+4-5	140 K=K+1	140 K=K+1	140 A=K^2
150 GOSUB 190	150 A=K/2*3+4-5	150 A=K/2*3+4-5	150 B=LOG(K)
160 IF K<1000 THEN 130	160 GOSUB 220	160 GOSUB 230	160 C=SIN(K)
170 PRINT "E"	170 FOR L=1 TO 5	170 FOR L=1 TO 5	170 IF K<1000 THEN 130
180 STOP	180 NEXT L	180 M(L)=A	180 PRINT "E"
190 RETURN	190 IF K<1000 THEN 140	190 NEXT L	190 END
200 END	200 PRINT "E"	200 IF K<1000 THEN 140	
	210 STOP	210 PRINT "E"	
	220 RETURN	220 STOP	
	230 END	230 RETURN	
		240 END	

GÉPTÍPUS	BM1	BM2	BM3	BM4	BM5	BM6	BM7	BM8
ARC 80	1.1	2.3	11.1	12.1	12.6	17.7	23.8	136.0
APPLE II	1.3	8.5	18.2	12.2	18.1	38.8	44.8	107.0
APPLE III	1.7	7.2	13.5	14.5	16.0	27.0	42.8	76.0
BB9 model	1.0	1.1	8.2	8.2	8.2	13.8	21.8	61.0
COMMODORE 20	1.4	8.3	18.8	17.1	18.2	37.2	42.7	99.0
COMMODORE 64	1.8	8.7	18.3	20.3	21.8	39.8	49.4	118.8
COMMODORE CBM 950	1.1	18.2	18.4	28.2	21.8	32.8	51.8	118.0
IBM Personal Computer	1.5	5.2	12.1	12.6	13.6	23.5	37.8	35.0
Heurleon Heurleon 160 88	1.8	8.8	18.8	18.8	17.7	30.0	41.8	127.0
Hewlett Packard HP 125	1.7	5.0	12.5	12.5	14.0	26.0	60.8	80.0
Toshiba TRS-80 Color Comp.	2.0	15.3	22.2	23.8	27.8	45.1	81.7	138.0
Toshiba TRS-80 Model II	1.0	8.4	13.0	13.0	14.0	23.0	39.8	88.0
TRS-80 Model II Level II	2.1	11.8	28.0	28.6	31.2	57.8	81.8	117.2
28.01 FAST streamer	4.8	8.8	18.4	18.8	18.8	48.7	63.6	128.3
Smolair Spectator	4.8	8.7	21.1	20.4	24.8	48.3	70.7	283.0
Sharp MZ80B	2.8	8.5	8.1	11.8	18.2	18.0	27.4	88.0
Sharp MZ80A	1.4	8.8	18.2	22.8	26.4	36.8	57.1	102.0
Sharp MZ80A	1.8	8.2	18.4	22.8	28.8	37.7	65.8	101.2
Sharp PC3201	4.8	13.8	35.8	35.8	38.8	87.0	108.0	250.0
Casio fx9000	2.8	8.0	24.0	24.0	26.0	62.0	60.0	385.0
Acorn 600/800	2.2	1.9	18.8	23.2	26.8	40.7	81.8	821.0
Toshiba TR 80/14 (Japan)	3.0	8.0	28.2	34.8	26.2	83.8	84.8	184.0
Toshiba TR 80/14 (European)	4.2	18.8	40.7	40.1	48.8	18.4	130.2	140.0
Atanasy 16 (Japan)	2.4	18.0	19.8	21.0	23.0	38.8	67.0	78.0
Atanasy 16 (European)	2.1	4.0	8.8	8.0	8.8	18.0	23.0	30.0
HT 18001 (Japan)	3.8	11.8	21.2	28.0	32.3	62.0	80.8	128.0
M08X	1.9	8.2	21.8	22.4	23.7	39.8	64.7	118.8
Proper 8	1.8	8.2	21.8	22.1	23.7	42.1	63.8	128.0
Proper 16	1.9	5.0	12.0	12.2	13.1	22.0	35.4	53.8
SMON 48	0.33	2.88	8.87	8.81	10.8	13.3	21.2	47.8
PRIME	1.8	7.7	18.8	18.2	21.1	39.8	51.8	82.8
Smolair II	1.87	8.38	8.48	8.77	11.97	24.64	52.68	81.03
Commodore 16	2.00	8.91	18.38	18.17	21.42	55.02	65.61	101.37



INFORMÁCIÓTECHNIKAI VÁLLALAT

VÁLLALJUK:

a korszerű elektronikus rendszerű
ÍRÓGÉPEK,
SZÁMOLÓGÉPEK,
PÉNZTÁRGÉPEK,
GYORSMÁSOLÓGÉPEK,
SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉPEK,
KISZÁMÍTÓGÉPEK,
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI RENDSZEREK
üzembe helyezését,
garanciális és garanciaidőn túli javítását

Központ:

Budapest V., Bécsi u. 8.

Levélcím:

1369 Budapest, Pf.: 314

Telefon: 184-899.

Telex: 22-4381, 22-6841

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

A népszerűségnek sokféle kétes fokmérője van. Am van egy kétségtelenül elfogadott mérce, s ez a paródia. Ha valamiről paródia készül, akkor azon legalább van mit parodizálni. Így hát nagy örömmel szereztünk róla tudomást, hogy a Műszaki Egyetem Kipufogó című satírikus kiadványában megjelent egy számítástechnikai melléklet, amelyben bizonyos jelek, megtevesztő stílusjegyek és effélék arra a téves gondolatra engednek következtetni, hogy valami módon mi magunk vagyunk a mûzsa. Hogy mi az igazság, győződjenek meg erről saját szemüleg. Olvassák a Kipufogó mellékelt mellékletét!

A KIPUFOGÓ SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MELLÉKLETE

HÍROLDAL

Az Országos Oktatástechnikai Központ által kiírt – eredetileg mintegy 50 főre tervezett – tanfolyamra 18 000 egyetemista, közép- és általános iskolai diák jelentkezett. A nagyfokú túljelentkezés oka az, hogy a hirdetés szövegében sajnálatos hiba csúszott és így jelent meg: „LOGÓ tanfolyam...”

„A keletiek újabb trükkje...” – kommentálta a Byte magazin az Országos Műszaki Fejlesztési Bizottság döntését, melyben feloldották a nyugatra irányuló mikroelektronikai exporttilalmat. Az USA kormánya máris a belföldi piac védelmét szolgáló importkorlátozó intézkedéseket fontolgat.

Az I. László Gimnázium Számítógépes Szakkörének tagjai 1984. 03. 25-én 17.38-kor a budapesti telefonhálózaton keresztül egy számunkra ismeretlen számítógépes hálózattal kerültek kapcsolatba. Hazánkban ez volt az első ilyen jellegű illegális behatolás.

„Ó, azok a magyar mikrogépek...!” – hümmögött elismerően Mr. Clive Sinclair a Sinclair Research Ltd. szellemi atyja, mikor legutóbbi budapesti tanulmányútja alkalmával megismerkedett a HT 00 WC School-computerrel.

A Telefongyár megkezdte a Magyarországon hiánycikként ismert mikronyomatók sorozatgyártását. Az ütemes termelést nehezíti, hogy a gyár anyagellátási osztálya és a Hungarovin közt még nem született megállapodás a gép egyik legfontosabb alkatrészének, a deva-igényes nyugati importból származó menetes orsónak az elosztását illetően.



VALLATÓ

Tisztelevé a hagyományokat, mi is kánpadra vontuk az egyik legelterjedtebb és legnépszerűbb mikroszámítógépet. Mivel a HT-00 School-computer magyar gyártmány, ezt láttuk aktuálisnak kiszállítani lapunkban. Álláspontunk, hasonlóan testvérlapunkéhoz, a BIT-LET-hez, nekünk is a következő: nem egymáshoz hasonlítjuk a gépeket, hanem azt próbáljuk osztályozni, hogy a saját kategóriájában, a saját árértékért mit nyújt egy-egy mikroszámítógép.

KÍNRENDSZER:

A Vallató kiértékelése közben éreztük, hogy a HT-00 sok helyen kilóg a kínrendszer szempontjaiból, nehéz osztályozni! Nem véletlen! Ahogyan a HT konstrukciójú más gépek is kilógnak a világ összes jól bevált, kiforrott szerkezetű gépei közül – úgy feszegeti forradalmi, zseniális újításával a mi kínrendszerünket is a HT-00. De ez már kiderül a Vallatásból.

Ar

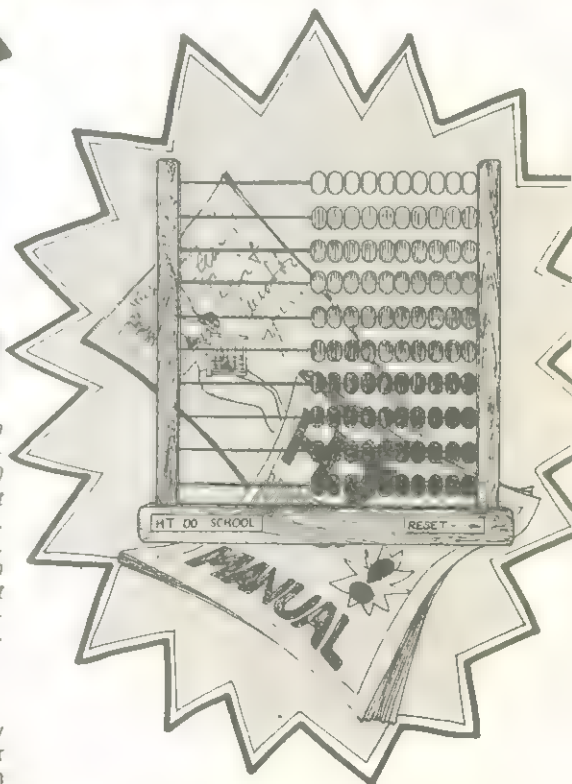


Többféle apró különbséggel bíró fajtáját ismerhettük meg a HT-00 típusnak, de árban (olcsóságban) persze veri a világhírű mikroszámítógépeket. Gyártóink közel ezred részére csökkentették az előállítás költségeit pl. a világhírű ZX 81-hez képest

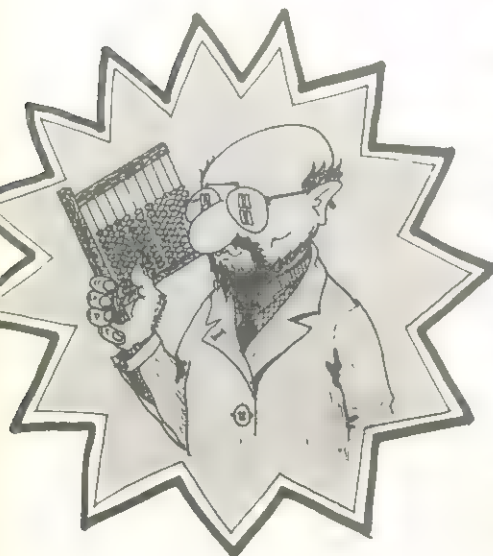
Perifériák



A többféle kivitel első sorban itt jelentkezik, a HT-00/d pl. cserélhető, színes memóriaegységekkel rendelkező, igen modern kiépítésű gép. Az alapgéphez több közvetlen csatlakozási lehetőség létezik. Igen sokféle módon illeszthetők a géphez a különböző perifériák. Összeköthető nyomtatóval, lemez-



egységgel, kazettás magnóval, televízióval. Az összeköttetés megvalósítása is igen sokféle módon történhet, ezt a rendelkezésre álló kötőanyag határozza le. Történhet damillal (horgászok előnyben), spagival, láncsal stb.



Képernyőkezelés

3 KÍN

A képernyő kezelhetősége rendkívüli, a memóriaegységek megfelelő szinkronizációja fantasztikus képek összeállítására alkalmas (a HT-00/d — cserélhető memóriaegységes kivitel, képalkotási variációs lehetőségei rendkívül széles körűek.) A gép kialakításának szintén rengeteg változata létezik: Az új géptulajdonosok kézzel, de a gyakorlottabb kezelők lábbal, orral, sőt nyelvvel is képesek kezelni a gépet. A képernyő háromdimenziós kivitele óriási távlatokat nyit a világtalan számítógépkezelők számára.

Hang

4 KÍN

A gép hangja gyári előállítás után igen egysíkú, a fából készült memóriaegységekből többnyire egyféle kattogó hang nyerhető, de ügyes felhasználó a fa memóriaegységeket könnyűszerrel kicserélheti csont, üveg, fém (ez a legcélszerűbb) részre, amelyekből már igen szép hangzásokat lehet kihozni. Egy zenei érzékkel megáldott kezelő pl. különböző nagyságú és tömörségű fém memóriaegységekből felépített HT-00-n eljátszotta a Bociboci tarka kezdetű nótát is.

Kazettás tárolás

5 KÍN

A pótmemóriaegységek tárolására mindenféle (fa, műanyag, fém) kazetta alkalmas. Egy léfemenyes felhasználó a különböző tároló kazettákat tartalmuknak megfelelő anyagból készítette és megfelelő színűre festette, melyből katalógus nélkül közvetlen úton következethet a tartalmukra.

Megbízhatóság

6 KÍN

Bátran állíthatjuk, hisz többen úttörő becsület szavukat adták, hogy a HT-00 kezelés közben hamis eredményt még soha nem mutatott gépi hibából esedően. Igaz, egyik olvasónk panaszkodott, hogy egy átprogramozás alkalmával a memóriaegységek százfélé gurultak, de ez minimális kényelmetlenségnek tekinthető. Azonban — és ez is a HT-00 sokoldalúságát bizonyítja — a fakezúeknek is találtak megoldást: A memóriaegységek alakja a működést nem befolyásolja, így az ügyetlenebbje használon kocka alakú memóriaegységeket.

Billentyűzet

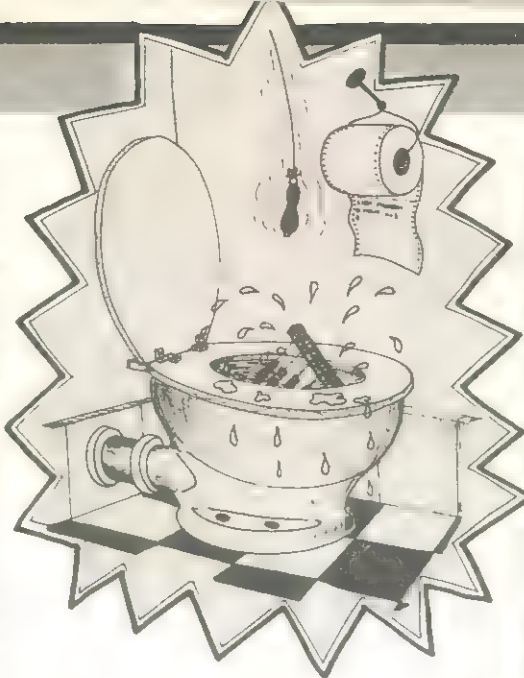
7 KÍN

Mint azt már említettük, a géphez csatlakoztatható perifériák rendkívül széles skálán mozognak. Így — bár a gépen billentyűzet nincs — sokféle billentyűzethez kapcsolható. A zongorán pl. a kottatartón remekül elfér, így egy tehetségesebb kétékezű zongorista egyidejűleg működtetheti kedvenc zenészszerzőjét és a mikrogepet is.

Dokumentáció

8 KÍN

A gép gyártása Magyarországon igen széles körben folyik, azonban magyar nyelvű szakirodalom a géppel kapcsolatosan még nem jelent meg. Egy-két igen jó nyelvérzéssel megáldott fordítónk értesüléseket szerzett az Abakuszocsnaja Gazéta című lapból, mely a Zavód Mechanicsnava Mikrokomputera nevű gyár szakembereivel tart állandó kapcsot.



latot. Egyes meg nem erősített források szerint az albán Gojovok Löklek cég többoldalas ismertetőt adott ki a HT-00 típusról, de ezt sajnos ipari kémeknek nem sikerült beszerezniük. (A kintiek beutazási, a bentiek kiutazási engedélyt nem kaptak.)

Editálás

9 KÍN

Mint tudjuk, ez átszerkesztést, törlést, módosítást jelent. Ezt a HT-00 gyártói igen egyszerű módon oldották meg. A gép, fősíkjában 90 fokkal jobbra vagy balra elfordítva, automatikusan kinullázza az eddig bevittet. Így a program átszerkesztése azonnal előlről kezdődhet. Egyes szakberkekben a gépet e különleges tulajdonsága következtében a „gravitációs nullázású” jelzővel emlegetik együtt.

Tanulhatóság

10 KÍN

Általában nagyon jól tanulható gépek tartják, és ezt az is bizonyítja, hogy a szomszéd 3 éves gyermeke, aki ráadásul lány, már most képes egyszerűbb programok futtatására a HT-00-n.

Emberközeliség

11 KÍN

Az igen sok dicsérő szó alátámasztja az általános véleményét: a gép igen barátságos jószág, még senkit nem harapott meg. Igaz, egyik felhasználónknak már becsípte az ujját, de az a véletlenek összjátéka eredményeképp következett be, ugyanis hárman nyúltak egyszerre a géphez. És az utóbbi eset is csak emberközeliséget bizonyítja, hisz egyszerre hárman is kényelmesen elérnek a közelében.

Szubjektív vélemény

12 KÍN

A főszerkesztő szerint szubjektív véleményünk annyira szubjektív, hogy közlését egyáltalán nem tartja érdemesnek.

GÉPNYERŐ

Folytatva hagyományainkat, ezúttal a kínpadra vont HT-00 WC gépek közül kettőnek keressük leendő gazdáját. Mert mi ilyen nagyvonalúak vagyunk.

A feladat a következő:

lapozzon az 5. oldalra, nézze meg az oldal számot, majd sokáig gondolkodjon rajta. Megfejtésül egy számot kell beküldenie; ha nagyobb, akkor mi nyertünk. Rajta hát, a felkínált két mikroszámítógép türelmetlenül várja, hogy gazdát cseréljen.

POSTA

„Ham — let” jeligére: Az ön által leírt Yorick fantázianévű RAM-egység kapacitása feltehetőleg GIGABYTE nagyságrendű lehet, de elavult. Ne vegye meg!

A XI. kerületi úttörőknek: Megértjük tanácsalanságotokat. Javaslattunk: az Őrs nevét változtassátok meg SOM-ról ROM-ra, az indulótok pedig legyen a CHIP, CHIP, CHOKA kezdetű dal.

„Biztos rossz!” jeligére válaszunk a következő: Ne keseredjen el, semmi baja a gépnek! Az utasításait akkor sem hajtja végre, ha azokat kiabálva adja, és sajnos látni sem lát, így hiába írja le és tartja elő. A gép nem süket és nem vak. Kezelése a megfelelő programnyelv alapján lehetséges.

„Baj van!” jeligének megnyugtatósul üzenjük: Bizakodjék! Egyszer a férje is meg fogja unni, és akkor ismét önnel tölti az éjszakát. Ez egyébként sem szíri házasságtörésnek, főleg ha biztos abban, hogy a számítógépen kívül éjszakánként mással nem foglalkozik a férje.

„Felháborító” jeligére: Felháborodás alaptalan! A BASIC szót angolosan nem úgy kell ejteni.

„Ideges” jeligére: Egyszerűbb, ha kikapcsolja a gépet, amikor valami nem sikerül, mert a GOTO THE BACK SIDE utasítást úgysem tudja értelmezni.



„ZZXX BB11” jeligére: Ön téved! A szellemkép nem a gép hibája. A jelenséget a display mellett álló üres könyvű üveg okozhatja.

„Nem tudok angolul” jeligének azt javasoljuk, hogy legalább a programnyelvet sajátítsa el, ha használni akarja a gépet. Sajnos még a magyar HT 1080Z sem ért magyarul.

„Kíváncsi” jeligének üzenjük: Ne higgyen a barátnőjének, biztos csak ugratni akarja! Olyasmire a legdrágább nyugati gyártmányú mikrogepek sem képesek.

„Félek” jeligére: Ne féljen! Bármennyit is játszik vele, semmiképp nem okoz impotenciát, legalábbis mi nem tudunk a számítógép használatának ilyen következményeiről.

„Manapság a legtöbb iskolában a Számítógéppel segített oktatás kifejezés azt jelenti, hogy a számítógéppel tanítatják a gyerekeket. Úgy is mondhatnánk, hogy a számítógépet használják a gyerek programozására. Az én elképzelésemben a gyerek programozza a számítógépet, és miközben ezt teszi, egyfelől urává válik az egyik legmodernebb és leghatalmasabb technológiának, másfelől bensőséges kapcsolatba kerül a természettudománnyal, a matematika, az intellektuális modellépítés legmélyebb alapeszméi közül is néhányával.”
Seymour Papert (MIT)

MIERT LOGO?

Amikor végre eldőlt, hogy Magyarországon is számítógépekkel szerelik fel a középfokú iskolákat, rövid és nem túlságosan nyilvános vita folyt arról, hogy a központi program keretében beszerzendő (sőt: gyártandó) iskolaszámítógépek melyik számítógépnnyelvet használják. Mint tudjuk, „kiutással” győzött a BASIC, melyet valóban a legtöbb személyi számítógépen használnak. Komoly javaslatként merült fel még a PASCAL, azonban ennek hívei végül is vereséget szenvedtek. Szerencsére a számítógépek a beléjük épített nyelven kívül programként bevitt más nyelveken is használhatók. Így ma már egyre több BASIC-alapú mikrogéphez is lehet venni más nyelveket, főleg PASCAL-t, LOGO-t és FORTH-ot. Nem kell tehát lezártnak tekintenünk az iskolákban tanítandó számítógépnnyelvek ügyét. A BASIC mellett szólt (elterjedtségén kívül), hogy könnyen megtanulható nyelv. Ez azonban nem pontosan így van. Könnyű a BASIC azoknak, akik már elsajátítottak egyfajta matematikai gondolkodást és elvonatkoztatási készséget. Sok gyerekről ez még a középiskola 3–4. osztályában sem mondható el. Aki megpróbált gyereket tanítani BASIC-re, emlékezhet rá, hogy néhány kiemelkedő képességű gyerektől eltekintve, mennyi nehézségbe ütközik a nyelv elsajátítása, és milyen kevés sikerélményt jelent a tanulása a gyerekek nagy hányadának. Komoly ellenérve a szakembereknek a BASIC-kel szemben, hogy rossz programozási stílusra szoktat (de legalábbis nem szoktat jó stílusra). Mi sem csábítóbb a gyerek (sőt a felnőtt) számára, mint durr bele alapon írni BASIC programot. A rossz struktúrájú programoknál gyakran már egy nap is elég, hogy maga a készítő se értse, mit is akart előző nap. A hátrányosabb helyzetű (szakközépiskola, szakmunkásképző), valamint a fiatalabb (általános iskolás) gyerekek számára ezek a problémák még súlyosabbak. Sajnos, reális a veszély, hogy a gyerekek egy része kudarcérett és kényszerként éli át a számítógép-oktatást, és kilépve az iskolából, gyorsan elfelejtse a megemésztetlen, számára idegen tananyagot. Hogy ez milyen szomorú perspektíva (a gyakorlati károkon túl), azt csak az éli át igazán, aki tudja: lehet gyerekeket – már 4–5 éves kortól! – úgy tanítani számítógép-használatra, hogy az élményt jelent számukra, hogy nem felejtik el, hogy – ha másként nem, gondolkodásmódjukban – egész életükre nyoma marad. De mi lehet a BASIC alternatívája? Sokan ajánlják a PASCAL nyelvet, mely logikus felépítésével, szigorú követelményeivel szinte kényszeríti a programozót az alapos átgondolásra, a jó programozási stílusra. Sajnos, elvontsága miatt a PASCAL-lal ugyanolyan, sőt súlyosabb problémák adódnak a kezdeti szakaszban (és ismét a hátrányos helyzetű, illetve a fiatalabb gyerekeknél is), mint a BASIC-kel. Talán ez is közrejátszott abban, hogy felmerült a kifejezetten pedagógiai célra létrehozandó számítógépnnyelv ötlete. Milyen tulajdonságokkal kell egy ilyen nyelvnek rendelkeznie? Segítse elő a problémamegoldó gondolkodás helyes módszereinek kialakulását és rögzítését; legyen könnyű az elsajátítása gyerekek számára is, jutalmazza sikerélménnyel a kezdettől fogva: ösztönözze és könnyítse

meg a későbbiekben más számítógépnnyelvek elsajátítását.

Úgy tűnik, hogy ezeket a célokat eddig leginkább a LOGO számítógép-nyelvet létrehozó munkacsoportnak sikerült elérnie. A LOGO-t a hatvanas-hetvenes években fejlesztették ki Amerikában, a Massachusetts Institute of Technology kutatói, Seymour Papert vezetésével. Ma már számos mikrogépre is kifejlesztették – kapható például az Apple, a Texas Instruments TI 99/4A, a Sinclair Spectrum, a Commodore 64 valamint a TRS 80 változat. Bizonyos alapelvei (és pedagógiai előnyei) pedig egyszerűen „szimulálhatók” bármely nyelven, így BASIC-ben vagy PASCAL-ban is.

A TEKNŐSBÉKA TITKA

A LOGO legszemélyesebb újítása a teknősbéka, a teknőc. (Angolul: TURTLE.) A teknőc kedves állat, minden gyerek ismeri, szívesen azonosulnak vele. A gyerek számára a LOGO program kezdetben azt jelenti, hogy egy teknőcnek ad utasításokat, hogy az mit csináljon. Az oktatási laboratóriumokban olyan teknőc is van, mely valóságos guruló szerkezet, és a program szerint ide-oda mozog, vonalat húz maga mögött egy papíron. A kisgépeken azonban a teknősbékát legtöbbször egy nyíl jelzi a képernyőn, és ez mozdul el a program utasításai szerint. Már a négyéves gyerekek is megérti és elfogadja, hogy az ott a teknőc orra; és a gimnazista is elfogadja, élvezi a teknőc irányításának lehetőségét. Az orrával jelölt teknőcnek tehát helye van a képernyőn és iránya is van: amerre az orra mutat, arra felé indul el, ha parancsot kap. Ezen túl, teknőcünknek van egy tolla is, ha elmozdul, „ezzel” egy vonalat húz. A leg-egyszerűbb LOGO program tehát valahogy így néz ki:

ELŐRE 60

– és ha ezt beadjuk a gépbe, a teknőc „előremegy 60 teknőclépést”. Az eredmény egy 60 egységnyi hosszú egyenes a képernyőn. A teknőc természetesen fordulni is tud. A teknőc-négyzet programja tehát:

ELŐRE 60

JOBBRA 90 (ezt fokban adjuk meg)

ELŐRE 60

JOBBRA 90

ELŐRE 60

JOBBRA 90

ELŐRE 60

JOBBRA 90

Ez azonban így fantáziátlan és unalmas. Az ISMÉTLÉS utasítással egyszerűsíthetjük:

ISM 4

ELŐRE 60

JOBBRA 90

ISM VÉGE

Sőt, hogy bármikor bárhova tudjunk négyzetet rajzolni, a teknőcöt megtaníthatjuk a négyzetre (azaz megírjuk a „négyzet” procedúrát, eljárást) és attól kezdve csak elő kell hívunk a tudományát. A procedúrát az ELJÁRÁS szóval kezdjük, nevet adunk neki, hogy máskor is meghívassuk, és a VÉGE szóval zárjuk le: ELJ NÉGYZET

ISM 4

ELŐRE 60

JOBBRA 90

ISM VÉGE

VÉGE

Könnyen belátható a teknőc-mértan alapelve, a „teljes teknőc teorema”: a teknőc akkor tér vissza eredeti helyére és irányába, ha fordulatának összege 360 fok (vagy annak többszöröse). Egyenlő oldalú sokszögnél tehát a 360 fokot egyszerűen elosztjuk az oldalak számával. Papert egyik gyerekének, Pamelának példája:



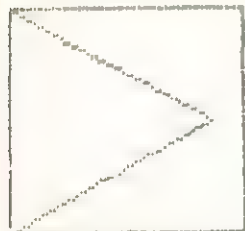
ELJ HÁROMSZÖG
ISM 3
ELŐRE 60
JOBBRA 120
ISM VÉGE
VÉGE

Pamela azonban házat akart rajzolni, ezért úgy okoskodott, hogy a ház = négyzet+háromszög.

ELJ HÁZ
NÉGYZET
HÁROMSZÖG
VÉGE

(Azaz: a procedúrák egymáshoz kapcsolásával új procedúrát létesíthetünk. Most már csak a HÁZ-at kell meghívni.)

Pamela programja azonban nem házat rajzol:



Papert hangsúlyozza, hogy a LOGO környezetben a hiba nem baj, nem kudarc, hanem felfedezésszerű élmény: jé, hát EZ lett belőle? Vajon miért? (Aki idáig eljutott az olvasásban, bizonyára tanácsot is tud adni Pamelának, hogy javítsa ki HÁZ eljárását...)

LOGO LOGIKA

Nincs helyünk konkrétan tovább ismertetni a LOGO nyelv részleteit, talán a lényeg ennyiből is világos. BASIC-ben dolgozó olvasóink próbálják meg a házprogramot megírni gépek BASIC-jében! Azonnal rá fognak jönni, hogy a LOGO mennyivel emberközelibb, gyerekközelibb nyelv. Természetesen az itt nem ismertett parancsaival a LOGO ugyanúgy tudja a matematikai és logikai műveleteket, a feltételes elágazásokat stb. mint a többi számítógépn nyelv. Nem játékszer tehát, hanem azokkal egyenértékű magas szintű nyelv, csak éppen mindenkinek megközelíthető nyelvvánnal.

A LOGO megközelítmódja arra tanít, hogy a nagy problémákat bontsuk fel kisebbekre, ezeket oldjuk meg, és illesszük össze a végső megoldássá. (Azaz: létesítsünk procedúrákat és szubprocedúrákat.) Aki LOGO-ban tanul, programozási logikát tanul elsősorban, és csak másodsorban egy konkrét nyelvet. Éppen ezért, a LOGO-n edzett gyerek igen könnyen tanul meg más számítógépn nyelvet. A hozzáértő olvasónak feltűnhet a LOGO szerkezeti hasonlósága a PASCAL-hoz: LOGO-ból egyenes út vezet a PASCAL-ba, de a BASIC-be is. Viszont az a tanuló, aki LOGO után lép át BASIC-be, nem úgy fog hozzáfogni a BASIC programhoz, hogy leul és beüti 10 LET A-0; hanem előbb végiggondolja, hogy mit akar, eljárásokat tervez stb. Nyitva áll előtte az út a strukturált programozáshoz, a maga és mások által is megérthető programokhoz, a jó programozási stílushoz. Reméljük, hogy a fentiekkel sikerült felkeltetni pedagógus és gyakorló szülő olvasóink érdeklődését. A továbbiakban megmutatjuk, hogyan lehet a LOGO nyelv néhány érdekességét megvalósítani (szimulálni) a Sinclair Spectrum BASIC-jében.

CSM = CSINÁLD MAGAD

A CSM-LOGO nem versenyezhet a LOGO nyelv profi változataival, de ez nem is célja. Mit tud és mit nem tud? Tudja a teknőc-

grafikát, tudja a teknőcöt közvetlen parancsokkal irányítani vagy programmal, ismételt módon vezérelni. A CSM-LOGO rekurzív, azaz egy-egy eljárás újra „meghívhatja” saját magát. Nagy hátránya a profi változatokhoz képest, hogy lassú, mivel BASIC nyelven írtuk, nem gépi kódban. A BASIC-ben írt programot azonban minden Spectrum-tulajdonos olvasónk megértheti, mert nemcsak a listát közöljük, hanem azt is, hogyan működik. CSM-LOGO változatunkban nincsen listafeldolgozás, ami az igazi LOGO-ban alapvető. De egyelőre, az első változatban nincsen benne feltételes elágazás sem (lásd a BASIC-ben: IF-THEN), nincsenek változók és nem végez számtani-logikai műveleteket sem. Miért írtuk, hogy egyelőre? Azért, mert CSM-LOGO-nk építőköve elven épül (bikkfanyelven: moduláris szerkezetű), azaz minden olvasónk saját ízlése és szükségletei szerint bővítheti. Az első változat tehát csak az alap, belefért a 16 K-s Spectrum tárolójába is. A bővített változatokhoz (ld. később) már a 48 K-s memóriára lesz szükség.

A CSM-LOGO SZERKEZETE

Ha végiggondoljuk, mit kell „tudnia” nyelvprogramunknak, többé kevésbé világosan előttünk áll kíváncsatos szerkezete is. Kell egy bemeneti rész, ahol PARANCSAINKAT (azonnali végrehajtás) vagy ELJÁRÁSAINKAT (későbbi végrehajtás külön parancsra) beadhathatjuk a gépbe. Az eljárásokat a gépnek tárolnia is kell, hiszen többször akarjuk használni őket. A CSM-LOGO az eljárásokat a P\$ nevű string változóban tárolja. De tárolnunk kell az eljárások neveinek „tartalomjegyzékét” is, tehát hogy melyik eljárás hol található a P\$ stringen belül. A bemeneti részt bohókás nagyravágyással a komoly gépekhez hasonlóan mi is SZERKESZTŐ-nek (magyarul editor...) fogjuk nevezni.

Parancs-programjainkat és eljárás-programjainkat a gépnek le kell fordítania a maga számára. Ha azt parancsoljuk: ELŐRE 60, a gépnek „értelmeznie” kell, hogy az ELŐRE parancs nyomán rajzolni kell egy egyenes vonalat, és a „60” azt jelenti, hogy ez a vonal 60 egység hosszú lesz. Készül tehát egy FORDÍTÓ programrészünk (interpreter). Ez három alrészből épül fel: a BEHATÁROLÓ megkeresi a programban a szavak – számok határait, majd ha talált egy szót, akkor továbbadja azt azonosítónak. Az AZONOSÍTÓ megkeresi, hogy hányadik utasításról vagy eljárásról van szó. (Ha nem találja, közli a használatával, hogy nem ismeri a... parancsot). Végül a költői nevű VÉGREHAJTÓ elvégzi, amit a parancs kíván, és azután visszalép a BEHATÁROLÓ részhez a következő végrehajtandó parancsért. Ha ilyen nincs (azaz VÉGE volt) akkor visszatérünk a SZERKESZTŐ részbe, várva az új tennivalókat.

ACSM-LOGO grafikai célú programnyelv. Kell tehát bele egy olyan rész, mely könnyen és egyszerűen rajzol. Fentebb, a 3. részben azzal cukkoltuk a BASIC-ben dolgozó kollégákat, hogy próbálják csak meg a ház-rajzoló programot megírni BASIC-ben. Most leleplezzük önmagunkat: a CSM-LOGO-ban is Sinclair BASIC utasítások fogják megrajzolni a megrajzolnivalókat, „csak” éppen ezeket előre beépítjük a CSM-LOGO nyelvbe, tehát a használatnak a részletekkel már nem kell törődnie. Lesz tehát a programnak egy RAJZOLÓ része is. Ennek lényege a VONALHÚZÓ, és csatlakozik hozzá a NYILRAJZOLÓ és a NYILTÖRLŐ. Teknőcünknek ugyanis orra van (egy kis nyílhegy), ebből látjuk, HOL van és MERRE néz. Ha a teknőcöt elindítjuk valamerre, akkor ezt az orrot le kell törölnünk

a képernyőről, és a megérkezés után az új helyen és új irányban ismét ki kell rajzolnunk. Végül általában bármiféle programnak kell egy INDÍTÓ rész, ahol a változók megkapják kezdő értékeiket, a tömbváltozókat kijelöljük (deklaráljuk), stb. A CSM-Logóban kétféle indításunk lesz: a HIDEINDÍTÓ üresen indul, a MELEGINDÍTÓ viszont megtartja addig frott LOGO-eljárásainkat. A MELEGINDÍTÓ a HIDEINDÍTÓ-n belül egy rész

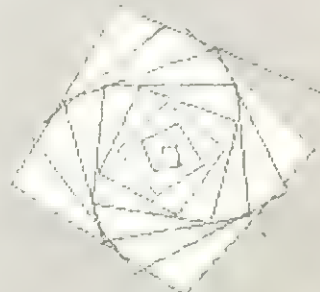
```
ELJ SZIROM
ELŐRE 30
JOBBRA 163
SZIROM
VEGE
```

```
ELŐRE 40
SZIROM
```



```
ELJ SPIRAL :OLDAL :SZOG :UJRA
ORANE
ISM :UJRA
ELŐRE :OLDAL
JOBBRA :SZOG
LEGYEN :OLDAL :OLDAL + 3
ISMVEGE
VEGE
```

VALTOZOK SPIRAL



```
ELJ SPIRAL :OLDAL :SZOG :UJRA
ORANE
ISM :UJRA
ELŐRE :OLDAL
JOBBRA :SZOG
LEGYEN :OLDAL :OLDAL + 2
ISMVEGE
VEGE
```

```
ELJ VALTOZOK :OLDAL :SZOG :UJRA
LEGYEN :OLDAL 3
LEGYEN :SZOG 90
LEGYEN :UJRA 20
VEGE
```

VALTOZOK SPIRAL



```
VALTOZOK
LEGYEN :SZOG 117 SPIRAL
```



```
VALTOZOK
LEGYEN :SZOG 117 SPIRAL
```



A CSM-LOGO FELÉPÍTÉSE:

RAJZOLÓ
NYÍLTÖRLŐ
VONALHÚZÓ
NYÍLRAJZOLÓ
FORDÍTÓ
BEHATÁROLÓ
AZONOSÍTÓ
VÉGREHAJTÓ
SZERKESZTŐ
(A VÉGREHAJTÓ EGYES SZUBRUTINJAI)
INDÍTÓ
HIDEGINDÍTÓ
MELEGINDÍTÓ
(Ha a CSM-LOGO-t már LOGO-ban írhattuk volna, ezek lennének az eljárások...)

A CSM-LOGO I. VÁLTOZATA

E sorok írója meglehetősen utálja a program-sorok mechanikus „bepötyögését” a számítógépbe. Talán más is így van ezzel. Ezért a CSM-LOGO programot ugyan közöljük elejétől végéig, de javasoljuk, hogy sorait NE egytől tízezerig írják be a gépbe, hanem abban a sorrendben, ahogy az alábbiakban a szöveg javasolja. Igyekezzünk úgy felépíteni a programot, hogy már nagyon hamar „csináljon valamit”. A kezdeti primitív szerkezetet azután fokozatosan gazdagítjuk a LOGO-tudománnyal.

A SZERKESZTŐ RÉSZ

A programnak ez a része végtelen hurkot alkot: ha elvégezte a dolgát, visszatér a kezdethez, új feladatot vár, nem áll le. (1000, 1190). Az A\$ stringbe gyűjtjük először a beadott programsorokat, és a SORSZ változó tartalmazza azt a SORSZÁmot, ahová a képernyőn a következő programsort kiíratjuk. (1010, 1020).

A program sorait a B\$ string tárolja (1100), amíg be nem kerülnek a program P\$-jába. Ha ki akarunk lépni a LOGO végtelen hurkából BASIC-be, akkor S-et adunk be. (1105). Ha üres stringet adtunk be, azaz csak megnyomtuk az ENTER billentyűt, soremelés történik. (1110).

Az 1120 szókózt tesz utána, az 1142 az éppen beadott sort a többihez adja. Az 1135 helyet csinál a képernyőn, az 1140 kiírja a LOGO programsort és „sort emel”.

Ha VÉGE parancsról van szó, akkor továbbengedi a vezérlést, de ha nincs még vége, és nem is eljárásról van szó, akkor az 1144 visszaküldi 1100-ba. Az 1130, 1133, 1137, 1138 sorok a kiírt programképet szebbé teszik.

Az 1141. sor levágja a B\$ elejétől a (főlöleges) szókózókat. Ha ELJÁRást írtunk, az 1125 sor beállít egy SORHOSSZ változót, parancsnál erre nincs szükség, mert azt nem tároljuk. Ha egy eljárás utolsó sorát beírtuk, az 1150 sor boldogan felismeri, hogy VÉGE az eljárásnak, és intézkedik.

Folytassuk a PARANCS-kezelő résszel. (1300)

A 1310 elteszi a P\$ végének címét későbbre. Azonban a P\$-t még nem deklaráltuk! El kell tehát kezdenünk az INDÍTÓ rész (9000-től) kidolgozását. (9010, 9080)

A következők megértéséhez néhány szót szólnunk kell a „verem” működési elvéről.

A VEREM

A CSM-LOGO verme hasonlóan működik, mint a Sinclair BASIC-beli GOSUB utasí-

tásé. Érdemes tehát elolvasni a gépkönyv 5. fejezetét! Röviden arról van szó, hogy a verem „legtetején”, azaz az éppen legnagyobb sorszámú változóban a V () tömb-változón belül (9030) ott őrizi a gép a KÖVETKEZŐ elvégzendő feladatának CÍMÉT, azaz a helyét a P\$ programtárolóban. A VM változó (a veremmutató) mondja meg, hogy éppen melyik sorszámú az érvényes cím. Ha a gép ELVÉGZETT egy feladatot, akkor mintegy kipipálja, azaz leveszi a címet a verem tetejéről. Ilyenkor a VM értéket eggyel csökkenti. Ha viszont új feladatba fog, mielőtt a régít befejezte volna, ráteszi a verem tetejére az új címet, és eggyel növeli a VM értékét. Világos? (Nem szégyen bevallani, ha még nem világos. Reméljük, hogy a FORDÍTÓ rész működésének leírása során ez is érthetővé válik.)

Az PARANCS részhez tehát írjuk hozzá az 1320, 1330, 1340, 1350 és 1390 sorokat. Az 1305. sor célja később derül ki. Építőköckek elvünknek megfelelően most arra törekszünk, hogy CSM-LOGO programunk mielőbb működjék – valahogy. Ezért az ELJÁRÁS rész kidolgozását későbbre hagyjuk, és csak az 1700 sort írjuk be, valamint egy biztonsági sort: 1710 RETURN

A fordítás kezdete: a behatároló
100 REM FORDITO

110 IF VM = 0 THEN RETURN: REM Ha nincs feladatcím a veremben, akkor nincs mit csinálni, vissza kell térni a Szerkesztő-be.
200 REM BEHATÁROLÓ – Itt keressük meg az utasítások végét a programban.

205 LET I\$ = ""

210 LET V\$ = "NEMVEGE": REM A Vége-utasítás alapvetően különbözik a többitől: Utána már nincs mit tenni. Ezért a V\$ lesz a „VÉGE-zászló”, itt „felcsapjuk”. Mint látni fogjuk, a 230. sor mindig megvizsgálja, „le van-e csapva”.

220 FOR I = V(VM) TO LEN P\$

240 NEXT I

Ez a FOR-NEXT hurok a verem tetején megadott kezdőcímtől kezdve a program végéig (amit a LEN P\$ mutat) végig megvizsgálja a P\$ tartalmát. Szókozt keres, mert az a tagoló-elemünk. (Ld. a 230 sort.)

Ezért olyan fontos a CSM-LOGO nyelvtanában, hogy minden utasítás vagy számjegy (paraméter) után tegyünk ki a szókozt. A FOR-NEXT hurokban a 230 sor tehát addig „keres”, amíg szóközre nem lel. Ha talált szókozt, akkor már tudja: ami az indulás és a szóköz között van, az a keresett szó. Ezt az ippog meglelt szót beteszi az I\$ string-változóba.

A 230 sor megértéséhez tegyük fel, hogy a következő CSM-LOGO programot adtuk be a P\$-ba:

ELORE 60 VEGE

1234 567891234

Amint látjuk, ez a P\$ a végén lévő kötelező szóközzel együtt 14 betűnyi hosszú. Ez esetben a veremmutató VM = 1 és az általa jelölt első veremhelyen V(1) = 1, mivel a feladat a legelső betűnél kezdődik, az E-nél. A 220-as FOR-NEXT tehát I = 1-nél kezd, és I = 6-nál találja meg az első szókozt. Most működésbe lép a 230-as sor, és az I\$ értéke a P\$ 1 és I-1 közötti, azaz 1 és 5 közötti része lesz. Azaz I\$ egyenlő lesz az „ELORE” stringgel. A verem tetején az értéket most lecseréljük I+1-re, azaz 7-re, mivel a következő feladat a 7-nél kezdődik, „valami” értelmezése lesz. A vezérlés most átkerül az AZONOSÍTÓ részbe, és ha onnan visszajövet a V\$ tartalma az lesz, hogy „VEGE”, akkor visszamegy a FORDÍTÓ elejére. Ott kiderül, hogy van-e még feladatcím a veremben. Ha nincs, azaz ha VM = 0, akkor vissza lehet érní a Szerkesztőbe új feladatért.
290 STOP: REM. Ha minden rendben lesz,

erre a sorra sose lesz szükség. De ha mégsem, akkor hibás program nem fut bele valami másba, hanem itt megáll. Hogy a rák a vetésre ne menjen...

Az utasítás-AZONOSÍTÓ

500 REM AZONOSITO (520, 550, 560, 565.)

550 LET I\$ = I\$ + "-" + 7 szóköz: LET I\$ = I\$ (TO 7): REM I\$ hosszát 7-re szabjuk, hogy összehasonlítható legyen a 7 betűs hosszúságú fenntartott szavainkkal

560 FOR A = 1 TO 30: IF I\$ = F\$(A) THEN GO SUB (700+A): RETURN: REM Ha teljesül, akkor fenntartott szót talált, és elindul a VÉGREHAJTÓ részbe.

565 NEXT A: REM Ha a 13. értékénél sem talál, akkor tovább keres az ELJÁRÁSOK között

570 REM ELJÁRÁSOK – egyelőre ki-maradnak

595 PRINT AT 20,0: "Nem ismerem a ": I\$: parancsot!": LET V\$ = "VEGE": LET VM = 0: RETURN: REM Ha nem találta meg sehol, akkor ezt közli.

Az utasítás-VÉGREHAJTÓ

E rész feladata, hogy a fentiekben beazonosított elemi CSM-LOGO utasításokat BASIC-ben végrehajtsa. Az 560 sor küldi a megfelelő helyre a vezérlést.

700 REM VÉGREHAJTÓ (és a 701-729 sorok.)

A FOK-változó a teknős irányát tárolja. A 10-70. sorok BASIC szubrutinjait (nyíltöröl, vonalhúzó, nyílráajzó), mivel elvi jelentőségük csekély, helyhiány miatt nem kommentáljuk.

Felhívjuk a figyelmet a 705-706-707 sorokra, amelyek az ISMétlést végzik. Itt ugyanolyan veremszerkezettel találkozunk, mint korábban az utasítások végrehajtásánál. A veremmutatót és számlálót a 9550, 9560 és 9570 sorok deklarálják. Ahhoz, hogy használatba vehessük programunkat, már csak a 9000-9800 sorokat kell beütnünk, illetve amelyek még hiányzik közülük. (Ez az INDÍTÓ blokk.) Mielőtt elindítanánk RUN 9000-rel, okvetlenül mentünk ki GO TO 9800-zal és ellenőrizzük a kimentést. CSM-LOGON utasításait a 9080. sorban láthatjuk, de ne feledjük: egyelőre még nem mind működik! De a korábban leírt négyzetrajzolást már kipróbálhatjuk. Az egyes sorokat külön-külön adjuk be, minden sor után megnyomjuk az ENTER billentyűt.

A CSM-LOGO most még mindent azonnal végrehajt, tárolható programot nem használ. Nem ismeri fel az ELJÁRásokat. A következőkben lépésenként fejlesztjük tovább a programot, hogy tudjon többet és legyen kényelmesebb.

A II. VÁLTOZAT: ELJÁRÁSOK

Most hozzákezdhetünk a tulajdonképpeni ELJÁRÁS szubrutin kidolgozásához. Az első sorunk, a 1700 REM ELJARAS már megvan. A rákövetkező, 1710-es sort természetesen töröljük, illetve újat (1720) írunk helyette, amely megkeresi az eljárásra utaló első szó (az „ELJARAS” vagy rövidítve „ELJ”) utáni első szünetet. Ha megvan, ezt a főlöleges részt „levágjuk” az A\$ munkaváltozónk elejéről és továbbmegyünk 1730-ra.

Ez bizony bonyolult sor, de igen fontos! Először megkeresi ismét a szókozt, és ezáltal behatárolja az eljárás nevét. Ezt a nevet beteszi a B\$ munkaváltozóba. Az eljárás címe az E tömbváltozó soronkövetkező (ld. ELJSZAMA) rekeszébe kerül. Figyeljük meg, hogy a cím az eljárás neve utáni első LOGO-parancs első betűjének címe! Az eljárás neve ugyanis nem parancs, a LOGO parancsként


```

1000 REM CSM-LOGO 7.7.
1001 REM HA-eljarással. A "Legye
1002 REM ELJÁRAS" irándó!
1003 REM © SZÉKFU ANDRÁS 1984
1004 REM SOLARSOFT - INTEGRAL
1005 REM TO 9000
1006 REM PI ILTORLO
1007 REM ORR=0 THEN RETURN
1008 LET XP=COS (OLDRAD-2.5): LE
1009 SIN (OLDRAD-2.5)
1010 PLOT X,Y
1011 DRAW INVERSE 1;XP*5,YP*5
1012 PLOT X,Y
1013 LET XP=COS (OLDRAD+2.5): LE
1014 SIN (OLDRAD+2.5)
1015 DRAW INVERSE 1;XP*5,YP*5
1016 RETURN
1017 REM VALHAGY
1018 LET RAD=CG*PI/180
1019 LET XP=COS RAD: LET YP=SIN
1020 REM XP*PLUSZ,Y*PLUSZ
1021 IF PP=1 THEN PLOT X,Y
1022 IF PP=0 THEN PLOT INVERSE 1
1023 X,Y
1024 IF X+XP*TL>250 OR X+XP*TL<5
1025 THEN LET TL=TL-50N TL: BORDER
1026 OR LET 7: GO TO 25
1027 IF Y+YP*TL>170 OR Y+YP*TL<0
1028 THEN LET TL=TL-50N TL: BORDER
1029 OR LET 7: GO TO 25
1030 IF PP=1 THEN DRAW XP*(TL-1)
1031 YP*(TL-1)
1032 LET X=X+XP*TL: LET Y=Y+YP*TL
1033 L
1034 RETURN
1035 IF ORR=0 THEN RETURN: REM
1036 NYILHAGY
1037 LET RAD=CG*PI/180
1038 PLOT X,Y
1039 LET XP=COS (OLDRAD-2.5): LE
1040 SIN (OLDRAD-2.5)
1041 DRAW XP*5,YP*5
1042 PLOT X,Y
1043 LET XP=COS (OLDRAD+2.5): LE
1044 SIN (OLDRAD+2.5)
1045 DRAW XP*5,YP*5
1046 RETURN
1047 REM FORCITO
1048 IF UM=0 THEN RETURN
1049 REM BEHAGY
1050 LET I$=""
1051 FOR I=UM TO LEN P$
1052 IF P$(I)="" THEN LET I$=P$
1053 TO I-1: LET V(UM)=I+1: G
1054 O SUB 20: FORCITO: IF V$="VEGE" TH
1055 EN SUB
1056 NEXT I
1057 REM VALTOZOK F. PARAMETEREK
1058 P(5): REM PARAMETEREKNE
1059 KURESEN
1060 LET PAR=1: REM HANYADIK PAR
1061 VETKEZIK?
1062 IF LEN P$(I+1) THEN RETURN
1063 IF (P$(I+1)<="" AND P$(I+1
1064 Y">") THEN GO TO 344: REM VALTO
1065 ZO VAGY SZAM
1066 IF PAR=1 THEN LET PAR=PAR+1
1067 RETURN: REM NINCS PAR.
1068 RETURN
1069 REM SUB VALTOZO: IF P$(I+1)=
1070 THEN GO TO 350: REM 800
1071 IF PAR>3 THEN RETURN: REM
1072 PAR: MAR NEM LEHET
1073 REM SZAMKERESO
1074 LET C$=""
1075 IF LEN P$(I) THEN RETURN
1076 IF (P$(I+1)<="" AND P$(I+1)
1077 Y">") THEN LET C$=C$+P$(I+1): LE
1078 T I=I+1: GO TO 380: REM NUMBER(P
1079 ARAMETER)
1080 IF C$<>"" THEN LET P(PAR)=V
1081 LET V(UM)=I+2: LET I=I+1:
1082 PAR=PAR+1: REM PARAMETER ER
1083 TME
1084 GO TO 330
1085 REM PRONOSITO
1086 IF I$="" OR I$="" THEN RE
1087 TURN
1088 LET I$=I$+"": LET I
1089 $=I$+1: TO 7)
1090 FOR A=1 TO 30: IF I$=F$(A)
1091 THEN GO SUB 700+A: RETURN: REM
1092 FENNTARTOTT SZO
1093 NEXT A
1094 REM ELJARASOK
1095 FOR A=1 TO ELJASZAMA: IF I$=
1096 F$(A) TO 7) THEN LET UM=UM+1: LE
1097 T V(UM)=E(A,1): LET V$="VEGE": R
1098 ETURN: REM ELJARAST TALALT
1099 NEXT A
1100 PRINT AT 20,0;"NEM ISMEREM
1101 A I$:" PARANCST": LET V$="VE
1102 G": LET UM=0: RETURN
1103 REM VALHAGY
1104 GO SUB PARVALT: LET TL=P(1)
1105 GO SUB 10: GO SUB 20: GO SUB 4
1106 RETURN: REM ELJARE
1107 GO SUB PARVALT: LET TL=-P(1)

```

```

1108 GO SUB 10: GO SUB 20: GO SUB
1109 RETURN: REM HATRA
1110 GO SUB PARVALT: GO SUB 10:
1111 LET OG=OG-P(1): GO SUB 45: RETUR
1112 N: REM JOBBRA
1113 GO SUB PARVALT: GO SUB 10:
1114 LET OG=OG+P(1): GO SUB 45: RETUR
1115 N: REM BALRA
1116 GO SUB PARVALT: LET RSP=RSP
1117 +1: LET R(RSP)=I+1: LET W(RSP)=P
1118 (1)-1: RETURN: REM ISMEILE
1119 GO IF W(RSP)>0 THEN LET I=R(RS
1120 P): LET U(UM)=I: LET U(RSP)=U(RS
1121 P)-1: RETURN: REM ISMEILE
1122 LET RSP=RSP-1: RETURN: REM
1123 ISMEILE BEFEJEZ
1124 LET V$="VEGE": LET V(UM)=0:
1125 LET UM=UM-1: RETURN: REM VEGE
1126 GO SUB 2200: RETURN: REM
1127 LEGYEN (ERTEKADAS)
1128 GO SUB PARVALT: PRINT P(1):
1129 RETURN: REM IRD
1130 LET PAR=2: GO SUB 330: LET
1131 P(1)=P(1)+P(2): LET P(2)=0: LET
1132 PAR=1: GO SUB 2230: RETURN: REM
1133 +
1134 LET PAR=2: GO SUB 330: LET
1135 P(1)=P(1)-P(2): LET P(2)=0: LET
1136 PAR=1: GO SUB 2230: RETURN: REM
1137 -
1138 LET PAR=2: GO SUB 330: LET
1139 P(1)=P(1)*P(2): LET P(2)=0: LET
1140 PAR=1: GO SUB 2230: RETURN: REM
1141 *
1142 LET PAR=2: GO SUB 330: LET
1143 P(1)=P(1)/P(2): LET P(2)=0: LET
1144 PAR=1: GO SUB 2230: RETURN: REM
1145 /
1146 LET ORR=1: GO SUB 45: RETUR
1147 N: REM ORRAT KIDUGJA
1148 GO SUB 10: LET ORR=0: RETUR
1149 N: REM ORRAT BEHUZZA
1150 GO SUB 2000: RETURN: REM P
1151 ROGRAM
1152 GO SUB 2100: RETURN: REM C
1153 IMER (ELJASZAMA)
1154 GO SUB PARVALT: INK P(1): G
1155 O SUB 45: RETURN: REM TINTA
1156 GO SUB PARVALT: PAPER P(1):
1157 CLS: GO SUB 45: RETURN: REM P
1158 APIR
1159 GO SUB PARVALT: GO SUB 2300
1160 : LET PAR=2: GO SUB 330: GO SUB
1161 2400: RETURN: REM HA
1162 GO SUB 9510: RETURN: REM K
1163 QNEP
1164 CLS: FOR A=1 TO 30: PRINT
1165 F$(A): NEXT A: PRINT "
1166 PAUSE 0: CLS: GO SUB 45: RETU
1167 R: REM 30 S
1168 LET PP=1: RETURN: REM TOLL
1169 LET PP=0: RETURN: REM TOLL
1170 NE
1171 CLS: GO SUB 45: RETURN: R
1172 EM SZIVACS
1173 GO SUB 9000: RETURN: REM F
1174 ELEUT
1175 GO SUB 2200: RETURN: REM
1176 LEGYEN (ERTEKADAS)
1177 GO SUB PARVALT: BORDER P(1)
1178 : RETURN: REM KERET
1179 REM VALTOZOK KEZELES
1180 IF P$(I+1)<>"" THEN RETURN
1181 812 LET VKEZD=I+2: LET I=I+2
1182 814 IF P$(I)<>"" THEN LET I=I+
1183 1: GO TO 814
1184 816 LET B$=P$(VKEZD TO I-1): LE
1185 T B$=B$+"": LET B$=B$( TO
1186 7)
1187 820 LET B$=B$+"": LET B$
1188 =B$( TO 7)
1189 825 LET U(UM)=I+1: REM A VERMET
1190 826 AT KELL TENNIA VALT.MOGE!
1191 IF PAR>3 THEN RETURN: REM
1192 VALTOZO MAR NEM LEHET
1193 FOR B=1 TO ELJASZAMA
1194 FOR C=1 TO VAL E$(B,6)
1195 LET UNCIM=C*7+2
1196 842 IF B$=E$(B,UNCIM+6
1197 ) THEN LET P(PAR)=E(B,C+1): LET
1198 PAR=PAR+1: GO TO 880: REM MEGTAL
1199 ALTA ES KERESI A KOV.VALTOZOT
1200 850 NEXT C
1201 860 NEXT B
1202 890 RETURN

```

Építs ki olyan rendszert,

amelyet hülyék is használni tudnak -

csak hülyék fogják használni!

(A Shaw-elv)


```

9999 STO 0
10000 REM SZERKESZTO
10100 LET SORSZ=0
10200 LET A$=""
11000 INPUT "LOGO.";B$
11100 IF B$="S" THEN STOP
11110 IF B$="" THEN LET SORSZ=SORSZ+1; GO TO 11000
11200 IF B$(LEN(B$)<>"") THEN LET B$=B$+" "
11250 IF B$(TO 3)="ELJ" THEN LET SORHOSSZ=LEN B$
11300 LET TAB=0
11330 IF SORSZ>20 THEN LET SORSZ=0
11350 PRINT AT SORSZ,0;"
11370 PRINT AT SORSZ+1,0;"
11380 IF B$(TO 3)<>"ELJ" AND B$(TO 2)<>"VE" THEN LET TAB=TAB+2
11400 PRINT AT SORSZ,TAB,B$;LET SORSZ=SORSZ+1; FOR A=1 TO (LEN B$-2); IF B$(A)="" THEN LET B$=B$(2 TO ); NEXT A
11410 IF B$(1)="" THEN LET B$=B$(2 TO ); GO TO 11410
11420 LET A$=A$+B$
11440 IF B$(TO 3)<>"ELJ" THEN LET A$=A$+"VEGE"; GO SUB PARANCOS: LET A$=""; GO TO 11000
11500 IF B$(1 TO 2)="VE" THEN GO SUB ELJARAS: GO TO 1000: REM ELJ ARAS=17000
11600 GO TO 11000
11900 GO TO SZERKESZTO. REM 1000
13000 REM PARANCOS
13005 LET ASP=0: REM ISM.VEREEMMUT
13100 LET PRUEGE=LEN P$: REM ELTE SZI A PROGRAM-VEGE CIMET
13200 LET UM=1: LET U(UM)=PRUEGE+CS CIMET,AZ 1.HELYRE
13300 LET P$=P$+A$
13400 GO SUB 100: REM FORDITO
13500 LET P=P$(TO PRUEGE): REM LEVAGJA A PARANCOT,MERT AZT NEM TAROLJUK
13600 RETURN REM VISSZA A SZERKESZTOBE
17000 REM ELJARAS
17200 FOR A=4 TO LEN A$: IF A$(A)="" THEN LET A$=A$(A+1 TO ): LET SORHOSSZ=SORHOSSZ-A: GO TO 17300
17220 NEXT A: REM LEVAGJA AZ "ELJARAS"-T ES LEVONJA A HOSSZBOL
17240 RETURN REM EZ CSAK NYELVTANI HIBA ESETERE KELL!
17300 FOR A=1 TO LEN A$: IF A$(A)="" THEN LET B$=A$(TO A-1): LET T$(ELJSZAMA,1)=LEN P$+SORHOSSZ+1: LET B$=B$+A$; LET B$=B$(TO 7): LET E$(ELJSZAMA,TO 7)=-B$: GO TO 1740 REM MEGTALALTA AZ ELJARAS NEVEIT ES ELTETTE
17320 NEXT A
17340 RETURN: REM EZ CSAK NYELVTANI HIBA ESETERE KELL!
17400 LET P$=P$+A$. LET PRUEGE=LEN P$
17500 IF A$(A+1)<>"": THEN LET ELJSZAMA=ELJSZAMA+1: RETURN
17600 LET UKEZD=A+1
17620 LET USZAMA=VAL E$(ELJSZAMA,8)
17640 LET UNCIM=9
17660 FOR A=UKEZD TO LEN A$
17680 IF A$(A)="" THEN GO SUB 1000 GO SUB 1900 REM VALTOZOT TALALT
17700 NEXT A
17720 LET ELJSZAMA=ELJSZAMA+1: RETURN
18000 REM HA VALTOZOT TALALT:
18100 LET UKEZD=A+1
18200 FOR B=UKEZD TO LEN A$-1: IF A$(B)="" THEN RETURN REM MEGTALALTA A NEV VEGET
18300 NEXT B
18400 RETURN
19000 REM ELHELYEZI A MEGLELT UNEKET
19100 LET VUEGE=B-1: LET B$=A$(UKEZD TO VUEGE) LET B$=B$+" "
19200 LET B$=B$(TO 7)
19300 IF UNCIM+5>29 THEN RETURN
19400 TELE AZ E$
19500 LET E$(ELJSZAMA,UNCIM TO UNCIM+5)=B$ LET USZAMA=USZAMA+1: LET E$(ELJSZAMA,8)=STR$(USZAMA): LET UNCIM=UNCIM+7: LET A=VUEGE
19600 RETURN
19900 STOP
20000 REM PROGRAM
20010 CLS
20015 LET B=1
20020 FOR A=1 TO LEN P$
20030 PRINT P$(A);
20040 IF B=20 THEN PRINT : PRINT
123456789@123456789@123456789@
PRINT : LET B=0
20050 LET B=B+1
20060 NEXT A
20070 PRINT PRINT "123456789@123456789@123456789@"

```

```

0343678301204567890": RETURN'
2100 REM ELJARRASOK LISTAJA
2110 CLS : PRINT "ELJ.CIME", "NEV
2120 PRINT
2130 FOR A=1 TO 20
2140 PRINT "A=";A; " " E$(A)
2150 PRINT "A=";A; " " E$(A)
2160 NEXT A
2170 RETURN
2180 REM ELJARRASOK LISTAJA
2190 REM IF PAR=0 THEN RETURN
2200 DIMS=0: FOR A=1 TO PAR: DIMS=DIMS+1
2210 LET I=1: LET E$(DIMS)=A
2220 IF A=1 THEN LET I=1
2230 GO TO 2210 REM HATÁRAT
2240 RETURN
2250 LET D$(DIMS)=A: LET D$=D$+" "
2260 LET D$=D$+" "
2270 GO TO 2210 REM PARVALT REM PARAMET
2280 FOR A=1 TO ELJARRASOK
2290 FOR I=1 TO VAL E$(B)
2300 LET UNL=0: FOR J=1 TO UNL+5
2310 IF D$(B,C(J))=PAR THEN RETURN
2320 NEXT J
2330 NEXT I
2340 PRINT "A=";A; " " VALTOZO
2350 RETURN
2360 REM ELJARRASOK LISTAJA
2370 FOR I=1 TO LEN P$
2380 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
2390 NEXT I
2400 PRINT "A=";A; " " H$
2410 RETURN
2420 NEXT I
2430 PRINT "A=";A; " " H$
2440 RETURN
2450 REM HATÁRAT
2460 IF VAL E$(B) THEN LET UNL=0: FOR J=1 TO UNL+5
2470 IF D$(B,C(J))=PAR THEN RETURN
2480 NEXT J
2490 NEXT I
2500 PRINT "A=";A; " " VALTOZO
2510 RETURN
2520 REM ELJARRASOK LISTAJA
2530 FOR I=1 TO LEN P$
2540 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
2550 NEXT I
2560 PRINT "A=";A; " " H$
2570 RETURN
2580 NEXT I
2590 PRINT "A=";A; " " H$
2600 RETURN
2610 REM ELJARRASOK LISTAJA
2620 FOR I=1 TO LEN P$
2630 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
2640 NEXT I
2650 PRINT "A=";A; " " H$
2660 RETURN
2670 NEXT I
2680 PRINT "A=";A; " " H$
2690 RETURN
2700 REM ELJARRASOK LISTAJA
2710 FOR I=1 TO LEN P$
2720 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
2730 NEXT I
2740 PRINT "A=";A; " " H$
2750 RETURN
2760 NEXT I
2770 PRINT "A=";A; " " H$
2780 RETURN
2790 REM ELJARRASOK LISTAJA
2800 FOR I=1 TO LEN P$
2810 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
2820 NEXT I
2830 PRINT "A=";A; " " H$
2840 RETURN
2850 NEXT I
2860 PRINT "A=";A; " " H$
2870 RETURN
2880 REM ELJARRASOK LISTAJA
2890 FOR I=1 TO LEN P$
2900 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
2910 NEXT I
2920 PRINT "A=";A; " " H$
2930 RETURN
2940 NEXT I
2950 PRINT "A=";A; " " H$
2960 RETURN
2970 REM ELJARRASOK LISTAJA
2980 FOR I=1 TO LEN P$
2990 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3000 NEXT I
3010 PRINT "A=";A; " " H$
3020 RETURN
3030 NEXT I
3040 PRINT "A=";A; " " H$
3050 RETURN
3060 REM ELJARRASOK LISTAJA
3070 FOR I=1 TO LEN P$
3080 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3090 NEXT I
3100 PRINT "A=";A; " " H$
3110 RETURN
3120 NEXT I
3130 PRINT "A=";A; " " H$
3140 RETURN
3150 REM ELJARRASOK LISTAJA
3160 FOR I=1 TO LEN P$
3170 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3180 NEXT I
3190 PRINT "A=";A; " " H$
3200 RETURN
3210 NEXT I
3220 PRINT "A=";A; " " H$
3230 RETURN
3240 REM ELJARRASOK LISTAJA
3250 FOR I=1 TO LEN P$
3260 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3270 NEXT I
3280 PRINT "A=";A; " " H$
3290 RETURN
3300 NEXT I
3310 PRINT "A=";A; " " H$
3320 RETURN
3330 REM ELJARRASOK LISTAJA
3340 FOR I=1 TO LEN P$
3350 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3360 NEXT I
3370 PRINT "A=";A; " " H$
3380 RETURN
3390 NEXT I
3400 PRINT "A=";A; " " H$
3410 RETURN
3420 REM ELJARRASOK LISTAJA
3430 FOR I=1 TO LEN P$
3440 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3450 NEXT I
3460 PRINT "A=";A; " " H$
3470 RETURN
3480 NEXT I
3490 PRINT "A=";A; " " H$
3500 RETURN
3510 REM ELJARRASOK LISTAJA
3520 FOR I=1 TO LEN P$
3530 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3540 NEXT I
3550 PRINT "A=";A; " " H$
3560 RETURN
3570 NEXT I
3580 PRINT "A=";A; " " H$
3590 RETURN
3600 REM ELJARRASOK LISTAJA
3610 FOR I=1 TO LEN P$
3620 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3630 NEXT I
3640 PRINT "A=";A; " " H$
3650 RETURN
3660 NEXT I
3670 PRINT "A=";A; " " H$
3680 RETURN
3690 REM ELJARRASOK LISTAJA
3700 FOR I=1 TO LEN P$
3710 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3720 NEXT I
3730 PRINT "A=";A; " " H$
3740 RETURN
3750 NEXT I
3760 PRINT "A=";A; " " H$
3770 RETURN
3780 REM ELJARRASOK LISTAJA
3790 FOR I=1 TO LEN P$
3800 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3810 NEXT I
3820 PRINT "A=";A; " " H$
3830 RETURN
3840 NEXT I
3850 PRINT "A=";A; " " H$
3860 RETURN
3870 REM ELJARRASOK LISTAJA
3880 FOR I=1 TO LEN P$
3890 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3900 NEXT I
3910 PRINT "A=";A; " " H$
3920 RETURN
3930 NEXT I
3940 PRINT "A=";A; " " H$
3950 RETURN
3960 REM ELJARRASOK LISTAJA
3970 FOR I=1 TO LEN P$
3980 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
3990 NEXT I
4000 PRINT "A=";A; " " H$
4010 RETURN
4020 NEXT I
4030 PRINT "A=";A; " " H$
4040 RETURN
4050 REM ELJARRASOK LISTAJA
4060 FOR I=1 TO LEN P$
4070 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
4080 NEXT I
4090 PRINT "A=";A; " " H$
4100 RETURN
4110 NEXT I
4120 PRINT "A=";A; " " H$
4130 RETURN
4140 REM ELJARRASOK LISTAJA
4150 FOR I=1 TO LEN P$
4160 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
4170 NEXT I
4180 PRINT "A=";A; " " H$
4190 RETURN
4200 NEXT I
4210 PRINT "A=";A; " " H$
4220 RETURN
4230 REM ELJARRASOK LISTAJA
4240 FOR I=1 TO LEN P$
4250 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
4260 NEXT I
4270 PRINT "A=";A; " " H$
4280 RETURN
4290 NEXT I
4300 PRINT "A=";A; " " H$
4310 RETURN
4320 REM ELJARRASOK LISTAJA
4330 FOR I=1 TO LEN P$
4340 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
4350 NEXT I
4360 PRINT "A=";A; " " H$
4370 RETURN
4380 NEXT I
4390 PRINT "A=";A; " " H$
4400 RETURN
4410 REM ELJARRASOK LISTAJA
4420 FOR I=1 TO LEN P$
4430 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
4440 NEXT I
4450 PRINT "A=";A; " " H$
4460 RETURN
4470 NEXT I
4480 PRINT "A=";A; " " H$
4490 RETURN
4500 REM ELJARRASOK LISTAJA
4510 FOR I=1 TO LEN P$
4520 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
4530 NEXT I
4540 PRINT "A=";A; " " H$
4550 RETURN
4560 NEXT I
4570 PRINT "A=";A; " " H$
4580 RETURN
4590 REM ELJARRASOK LISTAJA
4600 FOR I=1 TO LEN P$
4610 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
4620 NEXT I
4630 PRINT "A=";A; " " H$
4640 RETURN
4650 NEXT I
4660 PRINT "A=";A; " " H$
4670 RETURN
4680 REM ELJARRASOK LISTAJA
4690 FOR I=1 TO LEN P$
4700 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
4710 NEXT I
4720 PRINT "A=";A; " " H$
4730 RETURN
4740 NEXT I
4750 PRINT "A=";A; " " H$
4760 RETURN
4770 REM ELJARRASOK LISTAJA
4780 FOR I=1 TO LEN P$
4790 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
4800 NEXT I
4810 PRINT "A=";A; " " H$
4820 RETURN
4830 NEXT I
4840 PRINT "A=";A; " " H$
4850 RETURN
4860 REM ELJARRASOK LISTAJA
4870 FOR I=1 TO LEN P$
4880 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
4890 NEXT I
4900 PRINT "A=";A; " " H$
4910 RETURN
4920 NEXT I
4930 PRINT "A=";A; " " H$
4940 RETURN
4950 REM ELJARRASOK LISTAJA
4960 FOR I=1 TO LEN P$
4970 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
4980 NEXT I
4990 PRINT "A=";A; " " H$
5000 RETURN
5010 NEXT I
5020 PRINT "A=";A; " " H$
5030 RETURN
5040 REM ELJARRASOK LISTAJA
5050 FOR I=1 TO LEN P$
5060 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
5070 NEXT I
5080 PRINT "A=";A; " " H$
5090 RETURN
5100 NEXT I
5110 PRINT "A=";A; " " H$
5120 RETURN
5130 REM ELJARRASOK LISTAJA
5140 FOR I=1 TO LEN P$
5150 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
5160 NEXT I
5170 PRINT "A=";A; " " H$
5180 RETURN
5190 NEXT I
5200 PRINT "A=";A; " " H$
5210 RETURN
5220 REM ELJARRASOK LISTAJA
5230 FOR I=1 TO LEN P$
5240 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
5250 NEXT I
5260 PRINT "A=";A; " " H$
5270 RETURN
5280 NEXT I
5290 PRINT "A=";A; " " H$
5300 RETURN
5310 REM ELJARRASOK LISTAJA
5320 FOR I=1 TO LEN P$
5330 IF P$(I)="" THEN LET H$=P$(I)
5340 NEXT I
5
```


nem ismeri. (Nincs a 9560 sorban felsoroltak között.) Ezután a B\$-t feltöltjük szóközzel, hogy meglegyen az előírt 7 betűs hossza (ha nem lenne meg), majd a feltöltött B\$-t ismét „levágjuk” pontosan 7 betű hosszúságúra. Ez már beillik az E\$ tömbváltozó soronkövetkező hétbetűnyi helyére. Ide azonban több nevet már nem rakhatunk, azért az ELJSZAMA mutatót megnöveljük 1-gyel. Üssük be a 1722, 1724, 1732, 1734, 1740 sorokat is. A 1750 sorral a program „megjegyezte” magának az-eljárást és-visszatér a SZERKESZTŐ-be.

Figyeljük meg, hogy amikor eljárást határozzunk meg, a LOGO nem végzi el „magától” az eljárásban megadottakat, hanem új utasításra vár. Ha azt akarjuk, hogy végezze is el, ezután meg kell hívunk az eljárás nevét (most már az ELJARAS nélkül!) – akkor végrehajtja az eljárást. Ehhez azonban az AZONOSITO részbe be kell építenünk az eljárások azonosítóját. (570, 580, 585)

Az 580. sor tehát végigkutatja az eljárások neveit az E\$ tárolóban 1-től az ELJSZAMA-val jelölt legutóbbiig bezárólag. Ha megtalálja ezek között a keresett (I\$) nevet, akkor eggyel megnöveli a VM veremmutatót, és a veremnek erre az új helyére elrakja, mint a következő feladat címét, az eljárás kezdőcímét. Átállítja a V\$ igen/nem típusú változóját és visszatér.

Ha nem talált eljárásnevet, az azt jelenti, hogy semmit sem tudott az illető keresett szóval azonosítani. Ilyenkor közli velünk a már korábban belrt 595. sor, hogy nem ismeri az adott szövegű parancsot, és visszatér a szerkesztőbe. Többnyire neki van igaza, és rájövünk, hogy valamit rosszul csináltunk, pl. hibásan írtunk be egy parancsot vagy meghívtunk egy eljárást, amit még nem határoztunk meg...

Ha már idáig eljutottunk, CSM-LOGOnk már „komoly” programfeladatokra is alkalmas. Tiszteljük meg tehát azzal, hogy nevet adunk neki:

```
1 REM BIT-LET CSM-LOGO
2 REM
3 REM © SZEKFU ANDRAS 1984
4 REM
```

5 GOTO 9000:REM – Arra az esetre, ha valaki egyszerű RUN-nal akarja elindítani a programot egy leállítás után.

Játsszunk el egy kicsit a programmal. Mint korábban ígértük, a CSM-LOGO „rekurzív” nyelv, azaz egy eljárás meghívhatja önmagát is. Ezt már most is kipróbálhatjuk. Igaz, egyelőre az így keletkező vég nélküli („farkába harapó kígyó”) programokból csak a Spectrum „BREAK” billentyűjével tudunk kilépni, de hát ez rajzolásnál nem olyan nagy bűn. Írjuk be soronként a következő eljárást:

```
ELJ SZIROM
ELORE 30
JOBBRA 163
SZIROM
VEGE
```

Majd hívjuk meg ezt az eljárást esetleg úgy, hogy előtte rajzoljunk egy szírat is virágunknak:

```
ELORE 40
SZIROM
```

Az ELORE 40 sor meghúzza a szírat. Utána meghívjuk a SZIROM eljárást. Ez szintén előremegy 30 teknőclépést, utána visszafordul. Azért 163 fokot választottunk, mert a 180-ból fennmaradó 17 fok csak 360 lépés után tér vissza önmagába, viszont közel áll a 15 fokhoz, amely már 24 lépés után megteszi ezt. (Tessék kipróbálni 15 fokkal is, azaz 180—15=165 fokos fordulással!) Ahogy megtörtént a 163 fokos fordulat, a program ismét önmagával találkozik: újra

elkezd a SZIROM nevű műveletsort. Elvileg így végnélkül írná egymás mellé a virágszirmokat. Gyakorlatilag ennek a verem mérete határt szab. (Hogy miért, azon ki-ki gondolkozzék kicsit saját maga! És hogy hogyan szab határt, azt tessék türelemmel kívánni!) De aki nem várja ki és unja már a szirmokat, a BREAK-kel, mint mondtuk, bármikor megállíthatja a programot. Utána, ha csak nem akarja elveszteni a SZIROM eljárást, „melegindítást” javasolunk, azaz GOTO 9500. Ha az addig rajzoltakat sem kívánja elveszteni olvasónk, akkor „még melegebb” indítással bekapcsolódhat egyenest a szerkesztő részbe: GOTO 1000.

Házi feladat kezdőknek: rajzoljon házat! Készítsen külön procedúrát (eljárást) az alapra, a tetőre, az ablakra, az ajtóra, kösse össze ezeket megfelelő teknőcmozgásokkal (emlékezzék a TOLLNE parancsra, amitől a

teknőc nem húz nyomot, és a TOLL parancsra, amitől újra nyomot húz!) A sok kis eljárás végeredményeként hozza létre a HÁZ (bocsánat: HAZ) nevű szupereljárást, amely önmagában elkészíti a teljes házat!

Középhaladóknak ezentúl azt is javasoljuk, hogy bővítsék ki a CSM-LOGO utasításkészletét a leggyakoribb parancsok (pl. ELORE, JOBBRA stb.) kétbetűs változatával. Segítségül annyit, hogy a 9060-as DATA sorba kellene az új, rövidebb változatokat is elhelyezni. Ha csak ezeket kívánja, amit kevésbé javaslok, akkor lecserélheti egyszerűen a hosszúakat rövidekre. Ha viszont megtartja a hosszúakat is, akkor a rövideket a DATA sor végére kell rakni. Az új parancsokat a VÉGREHAJTJ részben a 729. utáni sorokba lehet elhelyezni. (Ha csak egy meglévő rövidítünk, akkor az új helyre is változtatlanul odaeditálhatjuk a régi sor mását.)



ÚJ UTASÍTÁSOK: VÁLTOZÓKAT A CSM-LOGOBA!

A CSM-LOGO III. változatában 30 utasításnak van hely, azaz 30 fenntartott szónak. A 9060. sorban a szavak sorrendjét is átalakítottuk. A gyakrabban használt utasítások kerültek előbbre. Az utasítások sorrendje mindig azonos a végrehajtó blokkon (700–729) belüli programsorokéval, hiszen a végrehajtás során ennek alapján ugratjuk oda a vezérlést.

Az új utasítások a következők:

LEGYEN – a változók értékadója. **LEGYEN** :OLDAL 30

Érdemes rövidített alakban is beépíteni ("LE"), mert gyakran használjuk.

IRD – kiírja a változó értékét. **IRD** :OLDAL (kiírja:30)

+, -, *, / – műveleti jelek. **ELORE** :OLDAL + 5 (előtte-utána szóköz kötelező). Változók értékét pedig így módosíthatjuk: **LEGYEN** :OLDAL :OLDAL+2 (a BASIC-hez szokott olvasónak szokatlan, de nincs közte "=").

PROGRAM – kiírja a LOGO-programot (P\$). **CIMEK** – kiírja az eljárások címeit; neveit, változóit.

TINTA – a teknőc vonalának színe. **TINTA** 1 (kék vonal).

PAPIR – a háttér színe.

KERET – a keret színe.

SOS – segítség oldal. Felsorolja az utasításokat.

HA – feltételes elágazás. Most még nem működik. Lásd később!

16 K-s Spectrum-tulajdonosok vigyázat! A változók bevezetése 16 K-s gépben csak úgy lehetséges, ha minden REM-et kiírtanak, és E\$ (10,29)-re valamint V(20)-ra írják át a két legnagyobb tömbváltozót.

Amint a fenti példákban láthatták, a CSM-LOGO-ban a változók neve elé mindig oda-tapasztunk (ez esetben szóköz nélkül!) egy kettőspontot. A változó neve maga, akár a Spectrum BASIC-ben, csak betűvel kezdődhet, de tartalmazhat számot. Szóköz viszont nem lehet benne. Tehát:

:PONTSZAM } – ezek mind nyelvtanilag helyesek
:PONT1
:PONT2A

:1.PONT } – ezek a CSM-LOGÓban hibásak.
:HIBA PONT

A 700-nál kezdődő VÉGREHAJTÓ blokkban (729-ig) azonban más változás is van. Minden olyan műveletnél, ahol valamilyen paraméter is van, beiktattunk egy GO SUB PARVALT-ot. A paraméter (tehát pl. hogy hány lépést tegyen a teknőc vagy hogy mekkorát forduljon) ugyanis mostantól kezdve nemcsak egy szám lehet, hanem egy változó is, a programnak tehát mindkettőt „fel kell ismernie”.

A paraméter-VÁLTOZÓ blokk is új: 300-nál kezdődik. Itt keressük meg az utasításokat esetleg követő változók vagy paraméterek értékét. Ki kell törölni viszont a régi programból az így fölöslegessé vált 510, 520, 525, 530 és 540. sorokat.

Ha a PARVALT blokk változót talál, továbbadja a feladatot a 800-nál kezdődő VÁLTOZÓK blokknak (890-ig). A paraméterek és a változók értékeit pedig a P(3) tömb-változóban tároljuk, amelyet deklarálunk is illik.

(A 9120, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350 sorok, valamint a PROGRAM, CIMEK és az ERTEKADAS blokkok a listán olvashatók.)

ÚJ LEHETŐSÉGEK: ELJEN A SPIRÁL!

Mi újat tud ezután a CSM-LOGO? Írjuk be például a következő LOGO-parancsot:

ELJARAS SPIRAL :OLDAL :SZOG :UJRA ORRNE

ISM :UJRA

ELORE :OLDAL

JOBBRA :SZOG

LEGYEN :OLDAL :OLDAL + 2

ISMVEGE

VEGE

ELJARAS VALTOZOK :OLDAL :SZOG :UJRA

LEGYEN :OLDAL 3

LEGYEN :SZOG 90

LEGYEN :UJRA 20

VEGE

Először hívjuk meg a VALTOZOK eljárást. Látni fogjuk, hogy a változók tényleg megkapták a kívánt értékeket. Utána hívjuk meg a SPIRAL eljárást is! Az 1. ábrán látható rajzot kapjuk. SZIVACS-csal töröljük le, KÖZEP-pel vigyük a teknőcot középre, LEGYEN :SZOG 117-tel adjunk új értéket a :SZOG változónak, és SPIRAL-lal indítsuk el újra az eljárást! (Lásd az ábrát).

Ameddig nincsen még IF-THEN (HA-AKKOR) típusú feltételutasításunk, addig az ismétlések számának (:UJRA változó) szabályozásával dönthetjük el, hogy SPIRAL-t akarunk. Ne feledjük el, hogy a LOGO (a PASCAL-hoz hasonlóan) szigorúbban kezeli a változókat mint a BASIC. Minden változót valamely ELJARAS első sorában deklarálnunk kell, különben a program nem fogadja el a LEGYEN értékadó utasítást, hanem közli, hogy A... VALTOZO NINCS DEKLARÁLVA. BASIC-hez szokott reflexeinknek ez eleinte szokatlan lesz, de programozási stílusunk okvetlen javulni fog a ránk kényszerített rendszeretettől. Ezért is mondják, hogy a LOGO gyerek és felnőtt számára a komolyabb programozás (és a PASCAL, a PROLOG, a LISP) előszobája.

A FELTÉTELES ELÁGAZÁS: HA

A BIT-LET-ben közölt CSM-LOGO még nem tartalmazott feltételes elágazást, azaz a BASIC IF-THEN-jéhez hasonló utasítást. Nem véletlenül, ugyanis a CSM-LOGO program belső szerkezete (főleg az, hogy a LOGO-programot egyetlen, dimenzionálatlan stringváltozóban tároljuk – P\$ –) kissé megnehezíti az elágazás szellemes megoldását. Kísérletképpen egy kis szépséghibával azonban megkerültük a nehézségeket és az itt közölt 7. sz. CSM-LOGO változatban már működik a feltételes elágazás. A kis szépség-hiba annyi, hogy a HA utasítás nyelvtana a következő:

HA :OLDAL = 3 VEGE – ahol a zárójel (SYMBOL SHIFT 9) kötelező a sor végén.

Hát ez bizony nem valami elegáns megoldás. El is tér a LOGO-nyelv „profi”-változataitól. Azonban a CSM-LOGO szerkezeti logikáján belül maradván, jobb egyelőre nem jutott eszünkbe. Ismét mondjuk: a CSM jelentése – csináld magad! Tehát kíváncsian várjuk hogy az olvasók közül eszébe jut-e valakinek elegánsabb megoldás a feltételes elágazásra. Addig is lássuk, hogyan működik ez.

Ha az AZONOSITO "HA" utasítást talál, a 721. sorba küldi a vezérlést. Innen a PARVALT eljárásra ugrik a program, hogy átvegye a HA utáni változó vagy szám értékét.

A 2300–2350-es sorok kiemelik a HA utasítás után következő relációjelet (az = jelen kívül használható a <, >, <=, >=, <> is).

Utána a paraméter sorszámát 2-re módosítjuk, és ezúttal a PARVALT rutin közepébe ugrik (330), hogy kiderüljön, mihez is hasonlítja a relációjelet az első paraméter értékét. Ezzel tehát feltételezett reláció. Tehát ha a fentebb említett példásor futásakor az :OLDAL változó éppen a 4 értéket vette fel, akkor itt már az :OLDAL = 3 rész a változó konkrét értékével szerepel, tehát így: 4=3.

Tudjuk, a feltételes elágazás lényege éppen az, hogy az itt következő műveletet a LOGO csak akkor hajtja végre, ha a fenti egyenlőség IGAZ. A végrehajtás–nem végrehajtás a CSM-LOGO-ban azt jelenti, hogy HAMIS esetben a program a rákövetkező utasítással folytatja, tehát kihagyja a HA utáni első utasítást. És ezért kell a HA sor végére egy külön jel : innen tudja meg a program, hogy meddig kell ugornia, ha a feltétel nem igaz, hanem HAMIS. Ezért a 2400–2440 sorok megkeresik a HA sor végén a zárójel, és ennek címét elteszik a ZCIM nevű BASIC változóba. (Ha nem találunk zárójel, akkor hibajelentést írunk.) Ha megvan a zárójel címe, következik a tulajdonképpeni döntés, a „HA-művelet”. (2450–2470) A 2460. sor a példánkban szereplő 4=3 relációt egyetlen stringgé alakítja, majd a Sinclair BASIC adta lehetőséggel elve, a VAL utasítással kiértékeli. Ha a reláció hamis, mint példánkban, akkor ez az érték 0 lesz, és ilyenkor a LOGO program végrehajtási sorrendjét átirányítja a zárójel után következő (tehát már nem feltételes) újabb utasításra. Ha viszont a reláció igaz volt, akkor végrehajtódik a zárójel ELŐTTI utasítás. Ha a feltétellel bonyolultabb feladatot vezérlünk, ajánlatos ebből egy külön ELJARAST írni, és azt hívni meg a HA-val kezdődő sorban.

Sajnos a 16 K-s Spectrummal rendelkező olvasóinktól itt már búcsút kellett vennünk. Ha netán sikerül is az összes REM elhagyásával és egyéb trükkökkel belezsúfolni a 9 K-ba (hiszen a képernyőn kívül ennyi marad a 16-ból) a CSM-LOGO 7. változatát, igazából nem éri meg, mert nem marad hely a P\$-nak azaz maguknak a LOGO-programoknak. A 48 K-s Spectrum-tulajdonosok persze még fejleszthetik a programot, például hibajavítás rutinokkal (hogy ne kelljen a hibás részeket elejétől újra írni) vagy a LOGO-programok külön kimentésének lehetőségével. (Ez utóbbihoz tudni kell, hogy a Spectrum csak dimenzionált stringet tud a DATA utasítással kimenteni, tehát a mi P\$-ünket nem. Kimentés előtt tehát – ha van még helyünk – dimenzionálni kell egy LEN P\$ hosszúságú másik stringváltozót és azt lehet kimenteni. De ki kell mentenünk az eljárások neveit és címeit is.)

Se az említett fejlesztési ötletekkel, se magával a CSM-LOGO különböző változataival nem azt céloztunk meg, hogy a nagy szoftvercégek gépi kódban frott profiprogramjaival konkuráljunk. A csináld magad, az együttgondolkodás öröme volt a célunk. Ezért itt külön is megköszöni a szerző azoknak a BIT-LET-olvasóknak érdeklődését, akik segítségével, javaslataikkal, jogos bírálatukkal az első közlések idején megkeresték vagy akik a CSM-LOGO alapján más gépekre hasonló programokat írtak. Azoknak viszont, akik nem kívánnak ennyi programsort beírni gépükbe, de mégis meg akarják szerelni a CSM-LOGO-t maguknak vagy gyermekeiknek, változtatlanul rendelkezésre áll az INTEGRAL Gm (1013 Bp., Lánchíd u. 15. sz. 2. tel.: 360-406), ahol a CSM-LOGO a 48 K-s Spectrumra, illetve egy szerényebb, kevesebbet tudó változat a 16 K-s ZX 81-re, 279 Ft-ért utánvétellel megrendelhető, (kérjük a géptípust megjelölni!) vagy telefonos megbeszélés alapján személyesen átvethető.

Szekfü András



FOTOELEKTRONIK

ISZ

Szövetkezetünk **SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉPEK**,
Hi-Fi, videó, fotó és egyéb műszaki cikkek
adás-vételével foglalkozik!

KÍNÁLATUNKBÓL:

Commodore 16, 116, 64, 128, +4, 720, PC 10, PC 20
Spectrum 48 K, Spectrum +, Sinclair QL számítógépek,
Commodore SFD 1001 1 MB, Commodore, 8250 LP,
IBM PC XT, IBM PC AT konfigurációk,
irodatechnikai készülékek.

Egyes készülékekre garanciát biztosítunk!
A megrendeléseket rövid átfutási idővel teljesítjük!
Igény esetén lízing szervezését is vállaljuk!
Szaküzleteinket Budapesten és vidéken egyaránt megtalálja!



SZAKÜZLETEINK:

Budapest: I., Fő u. 37/c. 159-869 • V., Magyar u. 1. 178-854 • V., Múzeum krt. 19. 173-043 • V., Váci u. 23. 183-240 •
VI., Szív u. 38. • VII., Akácfa u. 59. 222-278, 217-131 • VIII., Baross tér 6. 134-116 • VIII., József krt. 40. 131-478
• IX., Ráday u. 9. 176-093 • XI., Móricz Zs. körtér 7. 868-787 • XIII., Rajk L. u. 46/b 299-604 • XIV., SUGÁR – Őrs
vezér tér 836-567 •

Vidéken: Debrecen, Szabó I. altb. tér 6. 52-12-068 • Eger, Széchenyi u. 5. • Győr, Bem tér 1. 96-12-802 • Kaposvár,
Füredi u. 24. 82-15-351 • Miskolc, Korvin O. u. 5. 46-38-965 • Pépa, Fő tér 14. 89-24-402 • Pécs, Jókai u. 5.
72-14-302 • Székesfehérvár, Széchenyi u. 15/a 22-18-228 • Szombathely, Tolbuhin u. 33. 94-18-277 •

ÖTLETEK PROGRAMOK



FILMC SINÁLO

A digitális technika egyre újabb és újabb területeket hódít meg. Ilyen például a filmgyártás. Olvashattuk a sajtóban, hogy az Egyesült Államokban elkészült az első számítógép segítségével készített, egész estét betöltő film, a TRON. Láthattunk a televízió egyik közelmúltbeli HÉT c. műsorában részleteket egy számítógépes animációs filmből. Ebből azt is megtudhattuk, hogy a berendezés, melyen az ilyen film előállítható, megegrága és igen bonyolult.

Igy hát jogos kétkedéssel csóválhatja az olvasó a fejét a cikk címének olvastakor, hogy jön ide a ZX 81? Pedig nincs tévedés! Az alábbiakban részletesen ismertetünk egy mozgófilm-előállító programot Sinclair ZX 81-re, mellyel bárki elkészítheti saját rajzfilmjét. Természetesen a grafika egyszerű lesz, amilyen egyszerű a ZX 81 állóképes félgrafikája, a színnek világától továbbra is el leszünk zárva, és a „film” hossza is korlátozott (legfeljebb 62 képkocka), de ezeken a korlátokon belül a mozgás teljesen szabad lesz, érdemes a programot kipróbálni!

Mielőtt elmondanánk, hogy is kell a programot használni, nézzük meg, hogyan kell a számítógépbe betölteni.

A program alapvetően BASIC-ben íródott, három rövid gépi kódú rutin felhasználásával. A gépi kódú rutinokat a program 1. sorának REM utasítása tartalmazza. A program betöltését célszerű ennek a sornak a beírásával kezdeni. A betöltést az 1. listán látható segédprogram segítségével végezhetjük el legegyszerűbben. Ennek első sora egy 73 db. számjegyet tartalmazó REM utasítás.

Ha a programot RUN-nal elindítjuk, a 2. lista kódjait be-POKE-olhatjuk a REM-be. Ha jól végeztük az adatok megadását, a képernyőn visszajuk a 2. listát (baloldalt a RAM címét, jobboldalt a kódot tartalmazza).

A program ellenőrzésképp összeadja a bevitt adatokat, és ha jól dolgoztunk, az ellenőrzési összegnek 7650-nek kell lennie. Ha most a töltőprogramot újra kilistázzuk, azt tapasztaljuk, hogy 1. sora megváltozott, mégpedig a 3. lista 1. sorával fog megegyezni. Ez is volt a célunk, előállítottuk a tulajdonképpeni programunk végleges 1 sorát a gépi kódú szubrutinokkal.

Ezután a segédprogram 20–180 sorszámú sorát kitöröljük és beírjuk a főprogram (3. lista) többi BASIC utasítását. Ha készen vagyunk a program betöltésével, célszerű átmásolni kazettára. A másolást GOTO 3-mal vagy RUN-nal indítjuk. Így a visszaolvasás során a program a betöltés után automatikusan elindul.

A program beolvasása a számítógép gépkönyve szerint történik. Legalább 16 K memória szükséges a használatához, 16 K memória esetén a gép bekapcsolása után LOAD „MOZI”-t billentyűzünk, majd a magnetofon elindítása után „NEW LINE”-t nyomunk meg. Ha a gép memóriája 16 K-nál nagyobb, úgy előbb a RAMTOP rendszerváltozót kell előállítani az alábbi utasításokkal, pl. 64 K memória esetén:

POKE 16388, 255
POKE 16389, 255

NEW

LOAD „MOZI”

A program betöltés után automatikusan elindul, és felírja a címet, valamint az adott memóriánál szerkeszthető leg hosszabb film képeinek számát. (16 K esetén 14 kép, 64 K esetén 62 kép). Ha nagyobb memória esetén is csak 14 képet ír ki a program, akkor elfelejtettük a RAMTOP-ot előállítani. Ilyenkor a műveleteket előlről kell kezdeni.

Ha ismét megnyomunk egy gombot, a képernyőt a program kitörli, és a kép kialszik néhány másodpercre. Miután kivilágosodik, az egész kép üres lesz, csak a bal alsó sarokban fog egy inverz (fekete alapon fehér) „U” kurzor villogni. A program most működésben van. A kurzor, nemcsak U, hanem K, A, G is lehet, ezek különböző üzemmódokat jelölnek, amelyet azért fontos tudni, mert az egyes üzemmódokban az egyes billentyűk funkciója más. Az alábbiakban ezeket ismertetjük:

[U] – átlátszó, „üveg” üzemmód

A kurzort a nyilakkal mozgatva a képernyő eredeti tartalmát nem változtatja meg. Olyan, mintha a kurzor egy különálló kocka volna, és ezt az ablakon végighúznánk, a mögötte levő képet csak pillanatnyilag takarja.

A billentyűk funkciója:

- NEW LINE átvált [K] üzemmódba
- SHIFT 5 (←): a kurzort balra mozgatja
- SHIFT 6 (↓): a kurzort lefelé mozgatja
- SHIFT 7 (↑): a kurzort felfelé mozgatja
- SHIFT 8 (→): a kurzort jobbra mozgatja
- SHIFT 9 (GRAPHICS): átvált [G] üzemmódba
- SHIFT NEWLINE (FUNCTION): átvált [A] üzemmódba
- BREAK: megszakítja a program futását.

[G] – grafikus üzemmód

Ebben az üzemmódban a nyilakkal jelölt gombok hatástalanok, csak azt lehet vezérelni, hogy milyen grafikus karakter legyen a villogó kurzor helyén a képernyőn.

- | | | |
|--------------|---|-------------------------|
| – SHIFT 1–8: | } | A megfelelő félgrafikus |
| – SHIFT Q–Y: | | jelre vált a kurzor |
| – SHIFT A–H: | | alatt |

- A** – alfanumerikus üzemmód

- SHIFT 9: átvált **G** üzemmódba
- NEW LINE: átvált **K** üzemmódba
- BREAK: megszakítja a program futását.

[K] – rajzoló üzemmód

- SHIFT 5-8: A megfelelő nyíl irányába mozog a kurzor, és az új helyre írja a karaktert, „otthagyja a nyomát”. Ha a beállított karakter SPACE (üres karakter), a kurzor mozgatása a radiózásnak felel meg.
- SHIFT 9: átvált **[G]** üzemmódba
- SHIFT NEW LINE (FUNCTION): átvált **[A]** üzemmódba
- U: átvált **[U]** üzemmódba
- V: törli a teljes képernyőt („CLS”)
- N: a képet inverzére változtatja, vagyis a fehér alapon fekete karakterből fekete alapon fehér karaktereket csinál
- S: a képernyőn látható képet átmásolja a kívánt filmkockába („SAVE”)
- J: a megadott filmkockát visszamásolja a képernyőre („LOAD”)
- R: a megadott számú képkockából álló filmet leforgatja annyiszor egymás után, ahogy a felhasználó kívánja („RUN”)
- Z: átmenti a filmet szalagra.

A szalagmentés előtt a program kéri a film FILE-nevét, majd megáll, és a képernyőn megjelenő felirat utasítása szerint kell a magnetofont elkészíteni és a programot újraindítani.

1. lista

[illegible]

Ha valami hiba történne a másolásban, és ezt észrevesszük közben, a magnót le kell állítani, visszacsévélni, a programot pedig vagy a **BREAK** gombbal leállítani és a képernyő előző utasítása szerint újraindítani, vagy megvárni, míg megjelenik az **[U]** kurzor.

Ekkor az ismertetett módon a program segítségével jussunk el a másoláshoz: ($\boxed{U} \rightarrow \boxed{K} \rightarrow \boxed{Z}$)

Ha a filmet vissza akarjuk játszani, akkor az új FILE-névvel kell betölteni a programot a számítógépbe.

Fontos figyelmeztetés: SOHA NE HASZNÁLJON RUN VAGY CLEAR PARANCSTOT, mert a program nem fog működni, és az elkészült film megsemmisül!

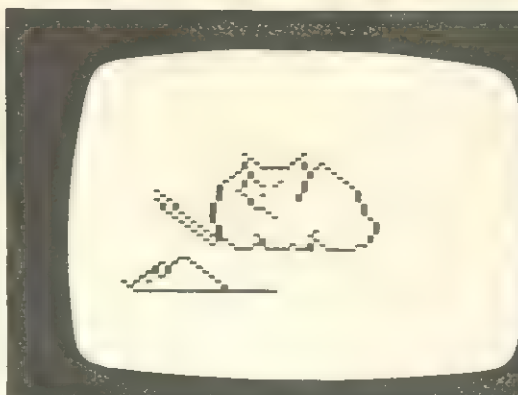
A fentiekén kívül a program mindig kiírja, hogy milyen adatot vár, vagy mit kell tennie a kezelőnek.

A program működését célszerű példákon begyakorolni, és csak utána hozzákezdzeni egy hosszabb munkához. A gyakorlat sok hasznos ötletre vezet rá a felhasználót.

Hogyan működik a program?

Az alapelv igen egyszerű. Az eddigiekből kiderült, hogy nagy része egy egyszerű állóképszerkesztő program, amelyhez hasonlóan csaknem minden új számítógép-tulajdonos ír magának.

Ebből úgy lesz mozifilm, hogy az egymás után következő fázisképeket állóképként megszerkesztjük, majd a képeket



1



2



3



4



5

[illegible][illegible]

2. lista

16514	42	16527	48	16540	237	16553	42	16566	64	16579	237
16515	12	16528	4	16541	35	16554	12	16567	201	16580	176
16516	64	16529	198	16542	13	16555	64	16568	42	16581	0
16517	36	16530	128	16543	121	16556	14	16569	123	16582	237
16518	14	16531	24	16544	254	16557	181	16570	64	16583	99
16519	21	16532	2	16545	0	16558	1	16571	14	16584	123
16520	1	16533	214	16546	32	16559	2	16572	181	16585	64
16521	32	16534	128	16547	228	16560	237	16573	1	16586	201
16522	126	16535	215	16548	201	16561	176	16574	2	ELLENŐRZÉSI	
16523	229	16536	193	16549	237	16562	19	16575	237	OSSZEG:	7650
16524	197	16537	225	16550	91	16563	237	16576	31		
16525	254	16538	36	16551	123	16564	83	16577	12		
16526	118	16539	16	16552	64	16565	123	16578	64		

4. lista

16514	30	ORG	16514
16514	40	LD	HL, (16396)
16517	50	INC	HL
16518	60	LD	C, 22
16520	70	LD	B, 32
16522	80	LD	A, (HL)
16523	90	PUSH	HL
16524	100	PUSH	BC
16525	110	CP	118
16527	120	JR	NC, C3
16529	130	ADD	A, 128
16531	140	JR	C4
16533	150	SUB	128
16535	160	RST	16
16536	170	PO??	BC
16537	180	POP	HL
16538	190	INC	HL
16539	200	DJNZ	C2
16541	210	INC	HL
16542	220	DEC	C
16543	230	LD	A, C
16544	240	CP	0
16546	250	JR	NZ, C1
16548	260	RET	
16549	270	LD	DE, (16507)
16550	280	LD	HL, (16396)
16556	290	LD	C, 25
16558	300	LD	B, 3
16560	310	LDIR	
16562	320	INC	DE
16563	330	LD	(16507), DE
16567	340	RET	
16568	350	LD	HL, (16507)
16571	360	LD	C, 25
16573	370	LD	B, 3
16575	380	LD	DE, (16396)
16579	390	LDIR	
16581	400	NOP	
16582	410	LD	(16507), HL
16585	420	RET	
16586	430	END	

szép sorban a program X\$ változójába lerakjuk. A film visszajátszásakor az ilyen módon előre elkészített „képkockákat” másoljuk vissza gyors egymásutánban a képernyőre.

A ZX 81-nél a képernyőn látható képet a RAM memória Display File nevű része írja el. Ez a memóriaterület a D-FILE rendszerváltozóban tárolt címmel kezdődik, és a képernyőn pillanatnyilag látható karakterek kódját tartalmazza sorfolytonosan, minden sor végén egy NEW LINE-karaktert. Így a Display-File hossza $21 \times 33 = 693$ byte.

A Display-File helye a ZX 81-ben kötött. A változók helye azonban sok mindentől függ egy programon belül is. (Megváltozik, ha törölünk vagy beírunk, vagy új BASIC-sort, vagy változót hívtunk be stb.) Ezért mielőtt az X\$ változóba a képet be- vagy kiírnánk, a program megkeresi az X\$ string-tömb helyét a memóriában. Ezt a műveletet a 40-es sornál kezdődő szubrutin hajtja végre. A rendszerváltozókat pedig a 3000-es sornál kezdődő szubrutin kérdezi le (ez utóbbi más programokban is jól használható).

A látható és a háttérben (X\$-ben) levő kép helyének meghatározása után az átmásolást két rövid gépi kódú szubrutin végzi el a Z80 assembly nyelv LDIR utasítása segítségével. A harmadik gépi kódú szubrutin a teljes kép inverzre fordítását végzi el. A nyomtatható karakterek kódjai a ZX81-ben 0-63 közé esnek, az inverz karaktereké 128-cal több, mint a normál karaktereké, és kódjuk 128 és 191 közé esik. A rutin ezt a szabályt használja ki. A képernyőn megvizsgál minden karakterkódot és ha 128-nál kisebb, 128-at ad hozzá, ha 128-nál nagyobb, 128-at levon belőle.

A BASIC program eléggé rugalmas ahhoz, hogy teret hagyjon az olvasó további ötleteinek megvalósításához. Így például könnyen megoldható sprite-ok definiálása és mozgatása

álló háttér előtt, több sprite, ill. szabadon mozgó figura mozgatása egymás fölötti síkokban stb., stb.

A kész „film” lejátszásához nincs szükség a program képszerkesztő rutinjaira, így az elkészítés után ezek a programrészek törölhetők, és új BASIC sorokkal helyettesíthetők. Csak arra kell ügyelnünk, hogy RUN vagy CLEAR utasítást ne adjunk ki, és ne dimenzionáljuk át az X\$ string változót, mert akkor a film megsemmisül.

Végül azok számára, akik járatosak az assembler nyelvben, közöljük a gépi kódú rutinok assembler-listáját (lásd: 4. lista).

Jó szórakozást!

dr. Kaboldy Péter

ZENÉS ZX

A program segítségével házi számítógépünket kis szintetizátorként használjuk. A gép megszólaltatásához a „MIC” ki-menetjelét kell felerősíteni.

A program gépi kódú, és BASIC részekből áll. Elkészítéséhez felhasználtam egy ZX 81-re írt hanggeneráló szubrutint. A gépi kódú rész betöltése a következő oldal alján lévő „Beszélő ZX” című program 1-6. sorának segítségével történik oly módon, hogy az első REM sorba összesen 401 darab „Z” karaktert, a program 2-es sorában pedig 16593 helyére 16658-at írunk. Ezt a programot futtatva írjuk be az 1. számú táblázat hexadecimális számait.

Ezután ezt a programot az 1-es sor kivételével töröljük ki, illetve egyidejűleg gépeljük be a következő oldalon levő főprogramot. Ha ezzel elkészültünk, akkor adjuk ki a RUN 500 parancsot. Az 1-es gomb lenyomásával megkezdhetjük a II. számú táblázat alapján a hangolást. A szám párok beírása után írjunk két 0-t, ezzel a program visszatér a választási lehetőségekre. Az 5-ös lenyomásával tudjuk a szokásos módon rögzíteni a programot. A billentyűzet alsó két sora zongoraként használható a szintetizátor üzemmódban. Így a gép két oktávot fog át a

I. táblázat

CD	BB	02	44	40	51	14	CA
3D	40	DB	09	57	AF	06	0C
5F	DB	CD	BD	07	7E	FE	10
04	BD	40	4E	06	00	21	13
41	09	7E	32	E4	40	CD	BF
40	C1	DB	09	67	AF	DB	0C
67	B7	ED	42	02	62	40	CE
03	A8	40	C1	09	21	FF	02
01	00	00	ED	5B	E4	40	E5
D3	FF	CD	DB	40	DB	FE	0D
DB	40	E1	B7	ED	52	30	EF
00	2A	E4	40	37	ED	42	20
FB	C9	FA	00	24	10	40	01
06	00	00	20	7E	FE	00	28
14	FE	FF	C8	32	E4	40	23
4E	E5	C5	CD	BF	40	C1	E1
9D	20	F6	18	66	23	4E	3E
FF	3D	20	FD	0D	28	DC	18
FE							

A számítógépprogram nem kívánságaid,

hanem utasításaid szerint működik!


```
565 PRINT "5. MEGORZES"  
570 LET Z$=INKEY$  
580 IF Z$="" THEN GOTO 570  
585 CLS  
590 GOTO (VAL Z$-1)*150  
600 SAVE "SZINTETIZATOR"  
610 GOTO 500
```

(Gilb megbízhatatlansági törvényeiből)

[illegible]

gépünkhöz a 16 kB-os memóriát, írjuk be sorrendben a következő parancsokat:

POKE 16388, 0
POKE 16389, 66
NEW

majd olvassuk be a kazettára felvett programot. Az eltárolandó jelet a számítógép EAR feliratú aljzatán keresztül vesszük be. Ez célszerűen egy kazettára felvett szöveg legyen. A program RUN-nal indul, ekkor kb. 15 másodpercig tart a beolvasás. Közben a képernyőn hasonló csíkokat kell látnunk, mint amikor programot töltünk be. Ezután a gépi MIC kimenetére csatlakoztassunk egy erősítőt, s nyomjunk meg egy tetszőleges gombot. Az erősítőben meg kell szólalni az eltárolt hangnak. A hangminőség természetesen nem valami csodálatos. Röviden talán így lehetne jellemezni: „ért-hető”.

Végül néhány információ azoknak, akik programomat tovább szeretnék fejleszteni. A 16532–16562 címeken található a beolvasó, a 16563–16593 címeken a visszajátszó programrész. A 16533–16534, illetve 16564–16565 címeken található 4200H címtől kezdődik a betöltött hang tárolása. A 16559 és 16590 címeken található 80H jelzi a tároló végét. Mind a két programrészlet tartalmaz egy-egy időhúzó ciklust. Ezeknek hosz-

80	80	80	A8	9B	80	A8	B8
A1	B1	B1	A6	AC	80	80	80
76	76	21	00	42	1E	00	37
CB	13	38	0D	DB	FE	17	38
02	D3	FF	06	19	10	FE	18
EF	73	23	7C	FE	80	20	E5
C9	21	00	42	5E	37	CB	13
28	0F	30	04	DB	FE	18	02
D3	FF	06	19	10	FE	A7	18
ED	23	7C	FE	80	20	E5	C9

szát a 16550 és 16581 címeken található byte-ok állítják be. Ezeknek átírásával gyorsíthatjuk vagy lassíthatjuk a gépben tárolt hang lejátszását, valamint módosíthatjuk a tárolt hangminta hosszát.

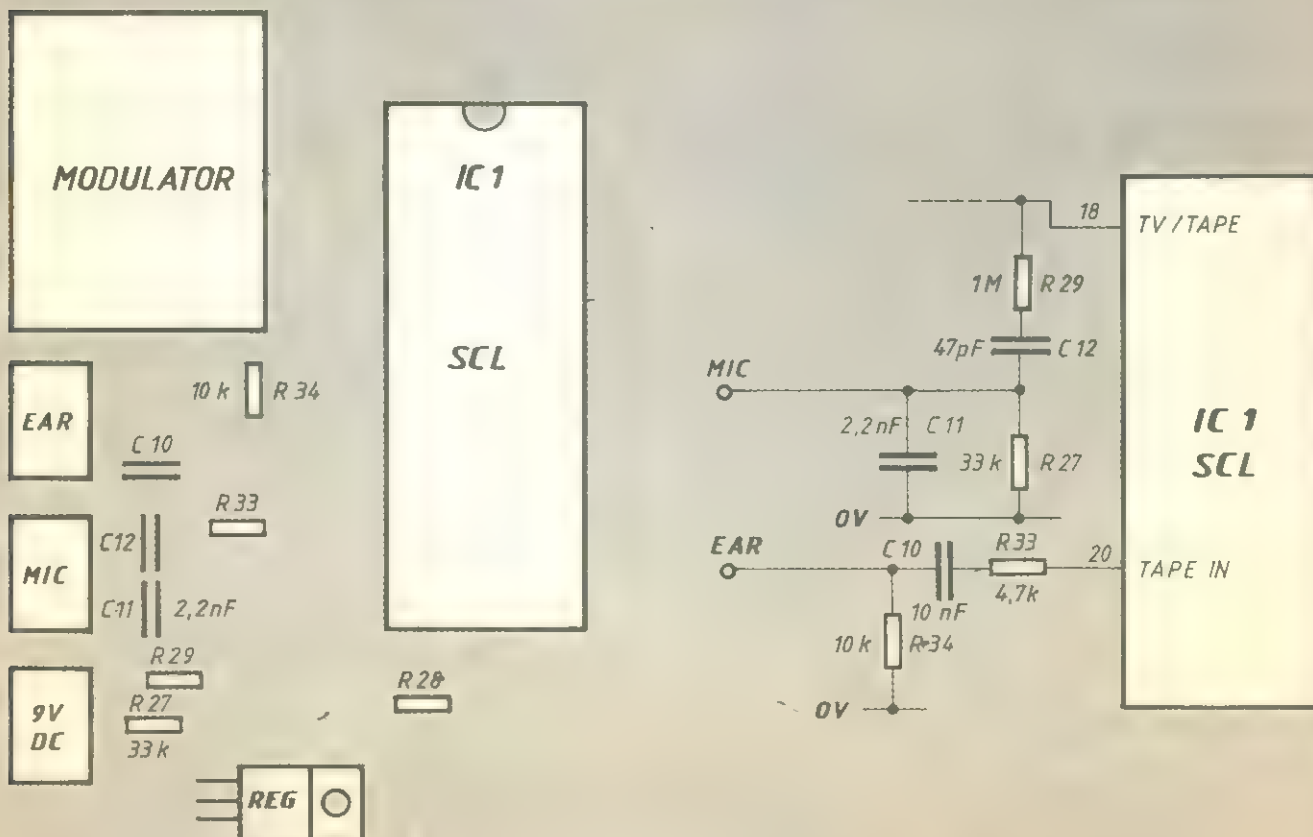
BIZTONSÁGI KAPCSOLÁS

Jelentkezett nálunk egy gm, kölcsönös előnyökkel járó üzletet ajánlva. Nekik jól jön egy kis publicitás, olvasóinknak pedig jól jön az a kis hasznos ötlet, amit közölni kívánnak. Így tehát a MICROTEAM GM (Bp. XVI., Gelléri A. E. u. 40/a) ajánlata a ZX 81 kazettás tárolásának megbízhatóságát növelő kapcsolási rajz.

A ZX 81-es gépek kazettás tárolásának megbízhatósága sajnos javításra szorul. Az itt leírt egyszerű módosítás után, melyet bárki saját maga is elvégezhet, számottevően jobb eredményre számíthatunk. A módosítás mind a kimeneti, mind a bemeneti áramköröket érinti. A MIC jelű csatlakozóra az SCL 16-os lábán megjelenő jel van kivezetve egy osztón keresztül, mely osztót az R29 jelű 1 M Ω -os, a C12

jelű 47 pF-os, valamint az R27 jelű 1 k Ω -os ellenállás és a C11 jelű 47 nF-os kondenzátor alkotja. A magnó felé menő jel szintjét olyan módon változtatjuk meg, hogy az osztó alsó tagjának impedanciáját megnöveljük. Az R27 új értéke 33 K, C11 új értéke 2,2 nF.

Az EAR csatlakozóra érkező jelet az R34 jelű 220 Ω -os ellenállás a kellenél jobban lecsökkentheti. Ezt az ellenállást cseréljük ki 10 k Ω -osra, így a számítógép bemeneti érzékenysége javulni fog. A beültetési rajz részlete a nálunk legelterjedtebb ISSUE 1 sorozatra érvényes. Az itt leírt módosítással kapcsolatban, vagy más ZX 81-et, illetve ZX Spectrumot érintő kérdésben bárkinek készséggel adunk tanácsot, hardver javításokat vagy ezt a módosítást gyorsan elvégezzük.

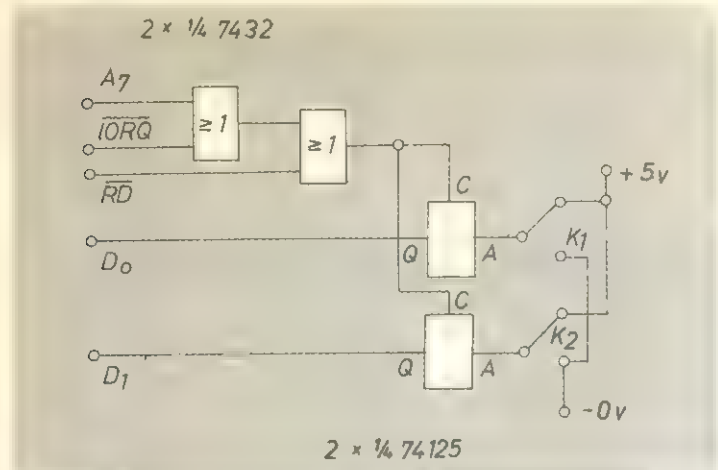


INPUT PORT ZX-HEZ

A BIT-LET-ben a Hardverötlek között megjelent egy leírás, hogyan lehet ZX-szel két jelfogót vezérelni. Az alábbiakban szeretném megmutatni, hogyan lehet a ZX-be bevinni automatikusan adatokat.

A számítógéphez kapcsolhatunk külső érzékelőket, melyek adatai a gépbe kerülnek, és a program ezeket felhasználja. A bemenő és kimenő kapu egyidejű használatával tetszés szerinti folyamatokat vezérelhetünk.

Az adat-BUS-ra vezérelt ismétlő kapuval kell csatlakoznunk, állandó kapcsolat esetén sem zavarja a BUS működését. (74 125)



A kapcsolási rajzon egy kétbites input port látható, de mivel az IC-ben 4 kapu van, egyszerűen kiterjeszthető négy bitre. Az információk beolvasása ZX 81 esetén a következő gépi programmal történhet: 219, 127, 6, 0, 79, 201, melyet szokásos módon az első REM sorba írunk be.

A kapcsolók állásának leolvasása ZX 81-nél:

LET T = 255 - USR 16514 utasítással történhet.

Spectrum esetén erre a programra nincs szükség, elegendő a LET T = 255 - IN 127 utasítás.

T értéke 1, 2 vagy 3 aszerint, hogy a kapcsolók közül az 1-es, 2-es vagy mindkettő be van kapcsolva, illetve 0, ha egyik sincs bekapcsolva.

Futó László

ASSEMBLER RUTIN

Ez a rövid gépi kódú program a tévéképernyőn levő ábrákat tudja jobbra-balra eltolni. A program specialitása még, hogy pixelenként (pontonként) mozditja el a tévéen látható ábrát. Lehetőség van továbbá arra, hogy ami a képernyő egyik szélén kitolódik, az a másikon visszajöjjön. A program a RAM bármely szabad területére tölthető. Az oldalt látható listán én a 30000-es tárcímet választottam.

Ez a lista ne ijesszen meg senkit, az ennek megfelelő gépi kódú részt a BASIC program „megírja”.

Az assembler program beírásához valamilyen EDITOR rutinra van szükség, különben elég körülményes a hexadecimális szá-

CÍM	HEXA-KÓD	mnemonik	HEXA-KÓD	mnemonik
30000 21	FF 57	ld hl, 22527	21 00 40	ld hl, 16384
30003 06	CO	ld b, 192		
30005 37		scf		
30006 3F		ccf		
30007 16	20	ld d, 32		
30009 CB	16	rl (hl)	CB 1 E	rr (hl)
30011 2B		dec hl	23	inc hl
30012 15		dec d		
30013 7A		ld a, d		
30014 20	F9	jr nz, 30009		
30016 38	03	jr c, 30021		
30018 10	F1	djnz 30005		
30020 C9		ret		
30021 3F		ccf		
30022 C5		push bc		
30023 01	20 00	ld bc, 32		
30026 09		add hl, bc	ED 42	sbc hl, bc
30027 CB	C6	set 0, (hl)	CB FE	set 7, (hl)
30029 ED	42	sbc hl, bc	09	add hl, bc
30031 C1		pop bc		
30032 18	F0	jr 30018		

mokat átszámítani. Ehhez a beíráshoz szeretnék segítséget nyújtani az alábbi programmal. Ez a program olyan, mint a papírtörülköző: felhasználás után eldobható.

Miután beírtad a BASIC programot, a RUN paranccsal indítsd el, válaszolj a kérdésekre, ezután láthatod, mire képes ez a SCROLL rutin. Ezek után BREAK-kel lehet megállítani a programot. NEW-val lehet törölni a BASIC programot. A gépi kódú rész persze megmarad. Ezt a 48 kbyte-os gépen az alábbi programmal próbáltam ki:

10 CIRCLE 126, 87, 87

20 RANDOMIZE USR 65501

30 GOTO 20

Szenttornyai László

```

0>DATA 30,8,33,31,71,6,8,55,63,22,32,
203,22,43,21,122,32,249,55,63,197,1,224,
0,237,66,193,16,234,29,123,32,225,201
10 DATA 33,255,87,6,192,55,63,22,32
20 DATA 203,22,43,21,122,32,249,56
30 DATA 3,16,241,201,63,197,1,32,0
40 DATA 9,203,198,237,66,193,24,240
50 POKE 23756,0: POKE 23617,0
55 DATA 237,66,203,254,9
60 LET valahova=1000

```

```

70 LET a$="***** Ha 16 Kbyte-os Spect
rumod van,akkor nyomd meg a { Z } gombot
,ha 48 Kbyte-os akkor a { X } gombot! **
****"

```

```

75 RESTORE : FOR n=23263 TO 23296: REA
D a: POKE n,a: NEXT n

```

```

80 FOR n=1 TO LEN a$

```

```

90 PRINT AT 0,31;a$(n)

```

```

95 GO SUB valahova

```

```

120 LET a=USR 23263: NEXT n: GO TO 75

```

```

1000 IF INKEY$="z" THEN LET x=32730: GO
TO 1040

```

```

1010 IF INKEY$="x" THEN LET x=65500: GO
TO 1040

```

```

1020 RETURN

```

```

1040 CLEAR x

```

```

1050 LET x=PEEK 23730+256*PEEK 23731+1

```

```

1055 FOR m=x TO x+33: READ a: POKE m,a:
NEXT m

```

```

1060 LET valahova=1000

```

```

1070 LET a$="***** Balra vagy jobbra moz
duljon el a display tartalma? ***** A {
B } illetve a { J } gombokkal felelhets
z. ****"

```

```

1075 GO TO 75

```

```

1080 IF INKEY$="b" THEN GO TO 2000

```

```

1090 IF INKEY$="j" THEN POKE x+1,0: POK
E x+2,64: POKE x+10,30: POKE x+11,35: RE
STORE 55: FOR f=26 TO 30: READ a: POKE x
+f,a: NEXT f: GO TO 2000

```

```

1095 RETURN

```

```

2000 LET valahova=2020

```

```

2010 LET a$="***** A program megtartsa a
display tartalmat a SCROLL alatt? *****
{ I } vagy { N } *****"

```

```

2015 GO TO 75

```

```

2020 IF INKEY$="i" THEN GO TO 2050

```

```

2030 IF INKEY$="n" THEN POKE x+16,0: PO
KE x+17,0: GO TO 2050

```

```

2040 RETURN

```

```

2050 LET valahova=2070

```

```

2060 LET a$="** A SCROLL rutin a RANDOMI
ZE USR "+STR$ x+" parancsra egy pixellel
mozditja el a display-t a megadott modo
n. *****"

```

```

2065 GO TO 75

```

```

2070 IF INKEY$="" THEN RETURN

```

```

2080 CLS : LIST 2000

```

```

2090 RANDOMIZE USR x

```

```

2100 GO TO 2090

```


Computerta



A népszerű TAP-34 továbbfejlesztett, helyi adatfeldolgozásra jól alkalmazható új változata a

TAP-34/M PROFESSZIONÁLIS SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉP

biztosítja a TAP-34 operációs rendszer, valamint a CP/M-mel kompatibilis VDOS rendszer futtatását. Így minden, a régi berendezésre írt felhasználói program változtatás nélkül használható az új berendezésen.

Műszaki paraméterek:

Vezérlő egység: ● 8080 mikroprocesszor

● 64 kbyte RAM ● 4 kbyte PROM

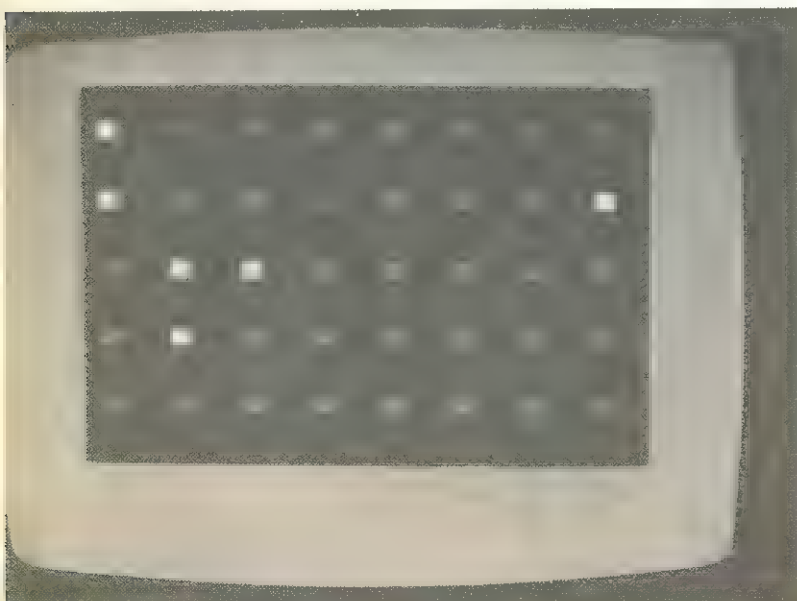
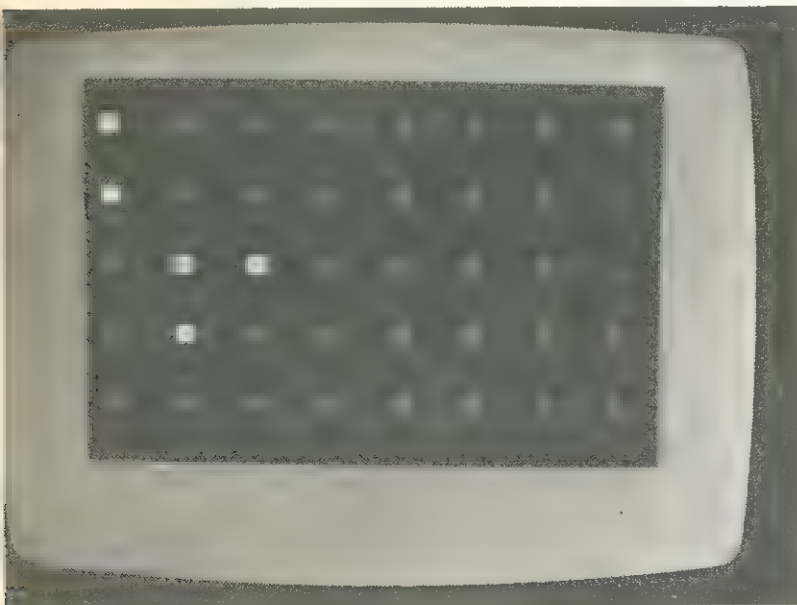
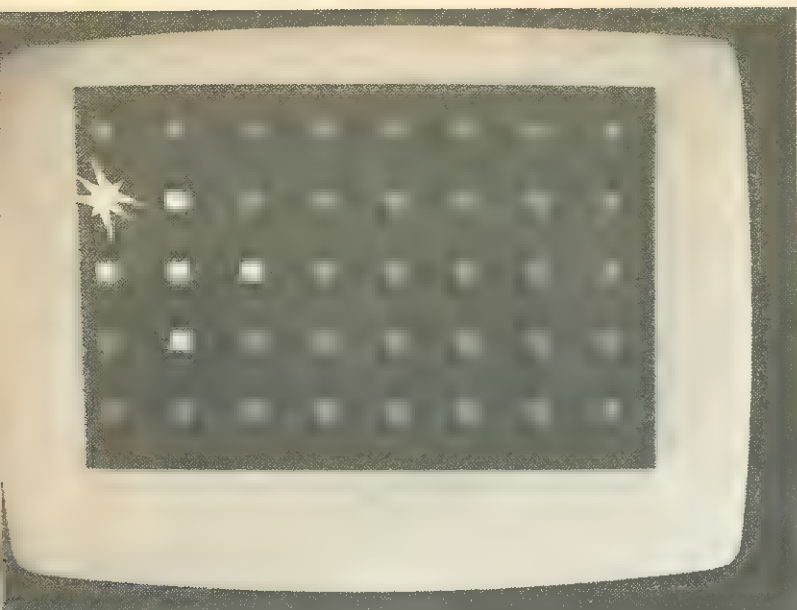
Perifériák:

- 12"-os képernyő, 25 sor, 80 karakter
- hall generátoros billentyűzet, alfanumerikus, numerikus és szerkesztő-billentyűk,
- TMT-120 nyomtató,
- hajlékony mágneslemezek (max. 4 db 600 kbyte kapacitású, egyszeres és kétszeres írássűrűsége alkalmas),
- soros adatátviteli csatorna (CCITT V. 24)
- általános célú párhuzamos interface.



TELEFONGYÁR 1143 Budapest, Hungária körút 126-132.

BÜVÖS LÁMPÁCSKÁK



Igazán nehéz dologra vállalkoztunk, amikor elhatároztuk, hogy egy rövid kis játékprogramot küldünk a ZX Spectrumhoz. A dolog nehézségét az tudja fölmérni igazán, aki ismeri a Spectrumhoz kapható, s így módon legalábbis a legmegszállottabb gyűjtők körében nálunk is fellelhető játékkprogramokat. Egyik cselesebb, mint a másik, ráadásul a gép grafikus lehetőségeit is a legmesszebbmenőkig kihasználják ezek a „profi” játékok. Sajnos, bele kellett törődnünk, hogy mi legfeljebb jó amatőr munkát tudunk fölkinálni.

Nem is a megvalósíthatósággal volt a baj, hanem a zseniális ötlet hiányzott. Először ugyan korcsolyás télapók cikáztak az agyunkban, meg Horatius újabb kalandjain törtük a fejünket, de végül is győzött a harcos opportunizmus, s egy kevésbé látványos, de kivitelezhető ötlet megvalósítása mellett döntöttünk. Követtük a hazai játékipar jól bevált irányzatát, s egyszerű, de nagyszerű logikai játék kidolgozásával bíztuk meg Király Zolit.

Játékunk a jól hangzó „büvös lámpácskák” nevet kapta. Látványosan nagyon egyszerű feladat elé állítja a játékost, ám a gyakorlati próba során kiderül, hogy nem is olyan könnyű dolog néhány lámpácskánkba életet lehelni.

A játékosnak először arra a kérdésre kell válaszolnia, hogy „a” vagy „b” variánssal akar-e játszani. („a” és „b” jelentéséről később.) Majd azt kell elhatároznunk, hogy hányszor hány lámpácskát akarunk kirajzoltatni képernyőnkre. (A vízszintes oldalon 2–15, a függőlegesen pedig 2–10 között lehet ez a szám.)

Döntésünk alapján a képernyőn megjelenik az általunk választott számú lámpácska. Közülük egy sem világít az induló állásban. Feladatunk éppen az, hogy valamennyibe életet leheljünk. Ez a következőképpen történik: A billentyűzeten levő négy nyíl (5, 6, 7, 8) segítségével bármelyik lámpácskát kiválaszthatjuk. A kiválasztást az mutatja, hogy a megfelelő lámpácska villogni kezd. Ha helyben vagyunk, semmi más nem kell tennünk, mint megnyomni a SPACE vagy az 1-es szám billentyűjét. Erre azonban nemcsak a kiválasztott lámpácska gyullad meg, hanem... – s most következik az „a” és „b” variáns jelentősége.

„a” játék esetében a kiválasztott lámpa és függőleges, valamint vízszintes irányú szomszédai is meggyulladnak. Tehát a belül levő lámpáknál ez önmagán kívül még négy szomszédot, az alsó és felső sorban levők esetében pedig hármat-hármat jelent. (A sarkon levőknél csak kettőt.)

„b” játékban azonban egy sokkal bonyolultabb a helyzet. Képzeljük el, hogy a téglalap alaprajzú játékmező szemközti széléit egymáshoz hajlítjuk. Olyan az egész, mint egy úszógumi vagy autóbelső. Így módon tehát a szélén levő lámpácskáknak is mindig négy szomszédja lesz! (Erre szokták mondani, hogy „hoppá”).

Ez így önmagában még nem tenné túl nehézé a játékot, csak hogy amellyik lámpácskát meggyújtottuk, el is olthatjuk. Ha ugyanis olyan lámpa van a kiválasztott és szomszédai közt, amellyik már ég, akkor ez bizony elalszik. A lámpácskák tehát mindig az ellenkezőjükkre változnak.

Jól példázza a játék lényegét az itt látható három képernyőfotó. Az 1. számú alaphelyzetből indulunk. Amint látjuk, a bal oldali lámpácskánk különbözik mindegyiktől. Ez jelzi, hogy „öt” választottuk. A 2. képen láthatjuk, hogy mi történik a SPACE gomb megnyomása után az „a” játékban, s a 3. képen pedig, hogy mi a „b” játékban. A kiválasztott lámpácskák szomszédai közül az, amellyik világított, elalszik, amellyik pedig nem volt meggyújtva, fölgyullad.

A program beírásához két rövid használati utasítás. Az egyik a fekete-fehér tévével rendelkezőknek szól. Javasoljuk, hogy a jobb láthatóság érdekében a 40-es sorba BO = 7, PA = 0, BR = 0, S1 = 4, S2 = 7, S3 = 7 adatokat írják be. A másik apróság az ékezetes betűkkel kapcsolatos. A program ismeri az „Á, Ő, Ü” betűket, sajnos a nyomtatónk nem. Azt javasoljuk, hogy az 5-6-7-es sorok leírása után futtassuk le a programot, s akkor már használhatjuk ezeket a betűket. Például ahol a szövegben „Ö” betű kell, ott átváltunk grafikus üzemmódba, s úgy nyomjuk le az „O” betűt. Hasonlóan kaphatunk az „A”-ból „Á”-t, vagy az „U”-ból „Ü”-t.

És még egy-Tudjuk, hogy nem szép ilyet feltételezni olvasóinkról, de ha mégis föl akarják adni a játékot, csak nyomják meg az „f” billentyűt. Mire a gép megkérdezi majd, hogy akarják-e előlről kezdeni. Ha igent válaszolnak, akkor ugyanazt a mezőt kapják vissza kiinduló helyzetben, ha nem, még mindig két lehetőségük van. Vagy új adatokat adva folytatják a játékot, vagy elmennek inkább aludni.

Szép álmokat!


```

10 REM ( KESZITETTE KIRALY ZOLTAN 1983-BAN.
)
20 DATA 40,40,16,40,0,16,68,124,56,68,68,68
,68,68,124,68,68,68,124,124,68,0,0,0
30 FOR I=0 TO 7: READ A,B,C: POKE USR "u"+I
,A: POKE USR "o"+I,B: POKE USR "a"+I,C: NEXT
I
40 LET B0=6: LET PA=0: LET BR=1: LET S1=3:
LET S2=7: LET S3=6
50 DIM X(5)
60 DIM Y(5)
70 BORDER B0: PAPER PA: BRIGHT BR: INVERSE
1: CLS
80 DEF FN W(X,Y)=ATTR (C+N*X,B+M*Y)-8*INT (
ATTR (C+N*X,B+M*Y)/8)
90 INK S3: PRINT AT 10,7;"BUVOS LAMPACSKAK"
100 INPUT "AZ 'A', VAGY A 'B' VALTOZATTAL A
KARSZ JATSZANI?";Z$
110 IF Z$<>"A" AND Z$<>"a" AND Z$<>"B" AND
Z$<>"b" THEN GO TO 100
120 LET P=0: INPUT "A HOSSZABB OLDAL?";Q$: 0
0 SUB 600: IF Q<2 OR Q>15 OR KK=1 THEN GO TO
120
130 LET P=Q
140 INPUT "A ROVIDEBB OLDAL?";Q$: GO SUB 600
: IF Q<2 OR Q>10 OR KK=1 THEN GO TO 140
150 LET M=INT (32/P): LET B=15-(P+1)/2*M
160 LET N=INT (22/Q): LET C=10-(Q+1)/2*N
170 CLS : INK S1: FOR I=1 TO P: FOR J=1 TO Q
180 PRINT AT C+N*J,B+M*I;" ": NEXT J: NEXT I
: LET CX=1: LET CY=1
190 LET O=FN W(CX,CY): INK 0: PRINT FLASH 1
;AT CX*N+C,CY*M+B;" "
200 LET A$=INKEY$: IF A$="" THEN GO TO 200
210 IF A$="F" OR A$="f" THEN GO TO 300
220 IF A$=" " OR A$="1" THEN GO TO 400
230 IF A$<"5" OR A$>"8" THEN GO TO 200
240 PRINT AT CX*N+C,CY*M+B;" "
250 LET A=VAL A$
260 LET CX=CX+(A=6)*(CX<Q)-(A=7)*(CX>1): LET
CY=CY+(A=8)*(CY<P)-(A=5)*(CY>1): GO TO 190
300 INPUT "ELOLROL AKAROD KEZDENI?";A$: IF A
$(1)="I" OR A$(1)="i" THEN GO TO 170
310 INPUT "AKARSZ TOVABB JATSZANI?";A$: IF A
$(1)="I" OR A$(1)="i" THEN GO TO 100
320 BORDER 7: PAPER 7: BRIGHT 0: INVERSE 0:
INK 0: CLS : STOP
400 FOR I=1 TO 5: LET X(I)=CX+(I=5)-(I=4): L
ET Y(I)=CY+(I=2)-(I=3): NEXT I
410 IF Z$="A" OR Z$="a" THEN GO TO 460
420 LET X(4)=X(4)+(X(4)<1)*Q
430 LET X(5)=X(5)-(X(5)>Q)*Q
440 LET Y(2)=Y(2)-(Y(2)>P)*P
450 LET Y(3)=Y(3)+(Y(3)<1)*P
460 FOR I=1 TO 5
470 IF X(I)<1 OR X(I)>Q OR Y(I)<1 OR Y(I)>P
THEN GO TO 490
480 INK S1+S2-FN W(X(I),Y(I)): PRINT AT X(I)
*N+C,Y(I)*M+B;" "
490 NEXT I
500 FOR I=P TO 1 STEP -1: FOR J=Q TO 1 STEP
-1
510 IF FN W(J,I)<>S2 THEN GO TO 190
520 NEXT J: NEXT I
530 PRINT INK S3: FLASH 1;AT 20,5;"GRATULAL
OK, SIKERULT!!!"
540 GO TO 310
600 LET KK=0: IF LEN Q$=0 OR LEN Q$>2 THEN
GO TO 630
610 LET Q$=("0"+Q$)(LEN Q$ TO )
620 IF Q$>"0" AND Q$<"99" AND Q$(2)>="0" AND
Q$(2)<="9" THEN LET Q=VAL Q$: RETURN
630 LET KK=1: RETURN
999 SAVE "1ampa" LINE 10

```

TÁVKAPCSOLÓ

ZX-es körökben a központi téma legtöbbször a gép bővíthetősége. A most bemutatott kapcsolási rajz egy két bites output port, mellyel két magnetofont (vagy bármi más kisfeszültségű fogyasztót) lehet a programunkból vezérelni. A kapcsolóelemek miniatűr 9 V-os relék. A kazettás magnetofonok távirányításához még a legolcsóbb típusok is megfelelnek.

Az output port a CPU sínén, a 127-es port-címen található, melyet a ZX működése közben nyébként nem használ.

ZX 81 esetén a mozgatható egy ötbyte-os gépi kódú programrész szükséges, mely a szokott módon (lásd BIT-LET 1. szám) az első REM sorba kerül. Két utasítást kell ezután használni, ha meg akarjuk változtatni vezérlőnk állapotát:

POKE 16515,x

RAND USR 16514

Az ötbyte-os program decimális értékei:

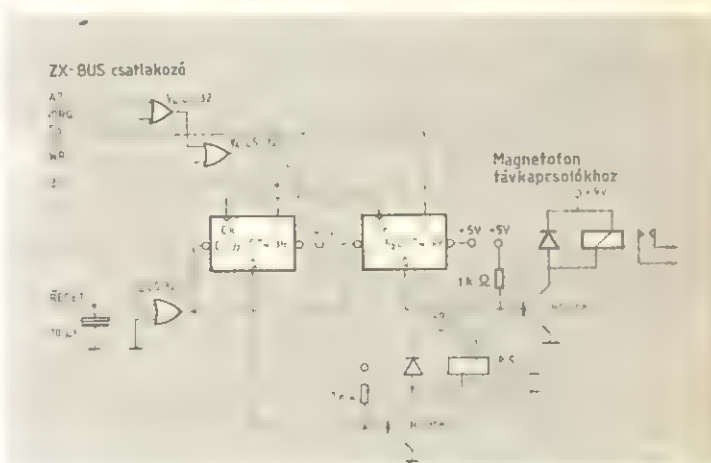
62, 0, 211, 127, 201

SPECTRUM-nál egyszerűbb az életünk:

OUT 127,x

Ha x értéke 1, 2, 3, akkor rendre az első, második vagy mindkét magnetofont bekapcsolja, vagy x lehet 0, s ekkor mindegyiket kikapcsolja számítógépünk.

Rauscher Attila

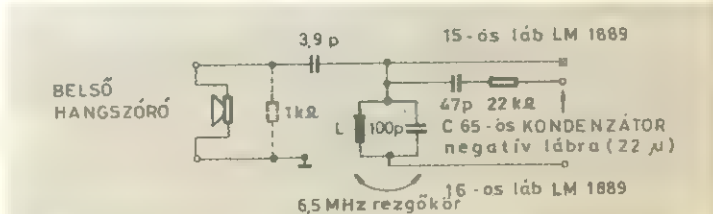


SPECTRUM-HANG

A TV-HANGSZÓRÓN KERESZTÜL

A ZX Spectrum hangját sokan csak a beépített hangszórón szokták hallgatni, bár lehetőség van arra is, hogy a MIC csatlakozó jelét erősítőre vezessük, és így külső hangszóróra kapcsoljuk.

Az alábbiakban közölt áramkör segítségével a hangot az antennajelel keverhetjük, és így már nemcsak a képet, de a hangot is a televízió keresztül fogjuk kapni, ugyanúgy, mint a Commodore számítógépénél.



A Spectrumba épített LM 1889 típusú „videó-IC” alkalmas a hangjel fogadására is, de ezt a gyári gépeknél nem használják ki: az IC 15-ös lábára +12 V-ot kapcsolnak. Válasszuk le a 15-ös lábat a +12 V-os feszültségről, és kössük be a rajznak megfelelően. A kapcsolásban található rezgőkört 6,5 MHz frekvenciára kell hangolni a tekercs vasmagjának finombeállításával. A hangolást úgy végezzük el, hogy a televízió hangszóróján zajminimumot kapjunk.

A számítógép belső hangszóróját akár ki is kapcsolhatjuk, de ebben az esetben a helyére egy 1 kohm-os ellenállást kell beforrasztani.

Bankó Miklós MICROTEAM GM

FÉNYKÉPEZŐGÉP

A személyi számítógépek egyik legvonzóbb sajátága az egyszerű és „gyors” grafika. Ennek élvezetéhez nyújtunk egy kis segítséget, elsősorban a HT adottságokat figyelembe véve.

Az 1. sz. program 45.-46. sorában vannak az ábra kódjai. A rajz minden egyes „pontjáról” közöljük, merre van az előzőhöz képest.

A	B	C
H	<input type="checkbox"/>	D
G	F	E

Tehát DFA jelentése: egyet jobbra, egyet lefelé, egyet balra fel (azaz ugyanoda jutottunk vissza!).

A számok segítségével rövidíthetünk, 6H jelentése: H H H H H H (vö. EDIT parancs). U betű felemeli a „tollat”, majd ismét utána következő két betűt nyom nélkül teljesíti, majd ismét rajzol. Tehát a 45. sor első karakterei hatására (U6D7F) ábránk a (6.7) pontban kezdődik.

Ha egy kép nem fér el kényelmesen egyetlen DATA sorban, csillag segítségével újabb sorban folytatható.

Az említett karakterek értelmezése a program lényege:

203 - * -ot keres, hatására újabb adatot olvas.

205 – a számokat ismeri fel, természetesen többjegyűeket is.

600 – képernyőn kívülre írás ellen véd.

620 – ún. dupla pontokat rajzol.

100–110 sorokban az A–H betűknek megfelelő elmozdulásvektorok koordinátáit olvassuk be. Ez sokkal gyorsabb rajzolást eredményez, mint az IF-es esetszétválasztás.

Ha végrehajtjuk a 2. programban látható módosításokat, akkor az ábra 90°-es számú (véletlen) többszöröseivel elforgatva jelenik meg. Érdekes megfigyelni a képernyő torzítását! Idővel ezt ki fogjuk védeni.

Aki az eddigieket érti, elgondolkodhat az alábbiakon:

1. Próbáljuk az ábrát nagyítani – feltéve, hogy a nagyítás is „ráfér” a képernyőre!

2. Lehet-e 45° (páratlan) többszöröseivel is forgatni? Próbáljuk ki!

3. A 46. sor elején FGFGFGFG-t próbáljuk 5(FG)-vel rövidíteni! Nem könnyű, és nem is mindig érdemes.

4. További képek készíthetők, ha négyzethálós papír segítségével kicséréljük a 45–46. sorokat. (A 3. listában közülük két ábra kódjait. Érdemes kipróbálni!) Közlünk azonban egy olyan programot is, ami ezt lényegében automatikusan elvégzi. Aki azonban akarja, próbálja a programot maga megírni. (Érdekes feladat.)

Ha beírjuk a 4. programot, a következőképpen dolgozhatunk: Rajzunkat négyzetátlós papír helyett egy átlátszó fóliára készítsük, amit a képernyőre kell feszíteni (cellux). Ezután egy „pontot” kell végigvezetni a rajz vonalai alatt. A pont nyomát a gép jelzi, és megjegyzi, majd ezt a kívánt string-alakban kódolja.

Konvenciók: – a Vezérlés

U I O
J □ K billentyűkkel

történik. Jobban kézre esnek, mint az A-H betűk (210-217. sorok).

4U jelentése ismét UUUU (205. sor).

R betű felemeli a „tollat”, illetve visszateszi: a következő pont már eszerint látszik vagy sem (RESET). Kiinduló állás – felemelt toll. R benyomása – rajzol, R újbóli benyomása – toll ismét fel stb. (201-es sor).

V hatására a pont mozgatható véget ér, kódolás következik, majd a képernyőn megjelennek az A–H és U betűket, valamint a számokat tartalmazó stringek. (Ezeket az 1. program természetesen könnyedén értelmezi.)

Találjuk az utolsó pont(ok) törölhető(k) a képernyőről, és persze a memóriából is. Ezzel csinátni kell bánni, ugrásba (R váltás) soha ne töröljünk bele!

Ezek alapján tehát a program használata:

1. Tegyük a rajzos fóliát a képernyőre – segít a képmező sarkait jelző három pont (50-es sor).

2. Mozgassuk a pontot egy vonal alá (betűk, illetve számok).
(Vigyázzunk, mert induláskor a pont a képernyő bal felső sarkában van. Tehát befelé hozzuk!)

3. R benyomása után a mozgatókások már nyomot hagynak. Megrajzolunk egy összefüggő darabot, majd ugrás után (R) újabb darab következhet stb.

4. Ha elégedettek vagyunk a művünkkel, V betűt megnyomva már csak a gépnek van dolga. 10–100 mp alatt megjelennek a stringek, amelyeket a DATA-kba írva bármikor reprodukálható az ábra. Kis gyakorlattal „bármí” elkészíthető.



1. sz. program

```

1 CLS
3 CLEAR 1000
4 N=10
5 X9=63:Y9=47:X8=0:Y8=0:F1=(X9-X8)/2:F2=(Y9-Y8)/2
8 DATA -1,0,1,1,1,0,-1,-1
9 DATA -1,-1,-1,0,1,1,1,0
45 DATA"U6D7FD7E7D2BC20CDED2CBC20EDCDEF2DC2EDEF2GHF2G*"
46 DATA"FGFGFGFGFGF4HG5HGHG2HG4HAH7ABA2C2BCBA3D2BU1D11
F2DA3DA2D8DU5D7BEFG7FG6FU18D21BH3GFGH2GF2G9F"
100 FOR I=1 TO 8:READ V(I):NEXT I
110 FOR I=1 TO 8:READ F(I):NEXT I
155 READ A$
180 CLS
200 FOR J=1 TO LEN(A$)
202 A=ASC(MID$(A$,J,1)):IF A=85 THEN .500
203 IFA=42 THEN READA$:GOTO 200
205 IF ABS(A-52.5)<5 THEN F=F*10+A-48:GOTO 240
210 MA=A-64
217 FOR I=1 TO F:X=X+V(MA):Y=Y+F(MA)
218 GOSUB 600
230 NEXT I
235 F=0
240 NEXT J
295 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 295
299 END
499 "*****UGRA'S (FELEMELT TOLL)*****
500 J=J+1:A=ASC(MID$(A$,J,1))
505 IF ABS(A-52.5)<5 THEN F=F*10+A-48:GOTO 500
510 MA=A-64:X=X+F*V(MA):F=0
520 J=J+1:A=ASC(MID$(A$,J,1))
525 IF ABS(A-52.5)<5 THEN F=F*10+A-48:GOTO 520
530 MA=A-64:Y=Y+F*F(MA):F=0
530 GOSUB 600
599 GOTO 240
600 IF ABS(X-F1)>F1 OR ABS(Y-F2)>F2 THEN 690
620 SET(X*2,Y):SET(X*2+1,Y)
690 RETURN

```


PROGRAMAJÁNLAT HT1080Z

2. sz. program

```
11 DATA 0,0,47,0,47,47,0,47
100 FOR I=1 TO 8:READ V1(I):NEXT I
110 FOR I=1 TO 8:READ F1(I):NEXT I
120 FOR I=0 TO 3:READ X(I),Y(I):NEXT I
170 FO=RND(4)-1
172 FOR I=1 TO 8:I1=I+2*FO:IF I1>8 THEN I1=I1-8
174 V(I)=V1(I1):F(I)=F1(I1):NEXT I
180 X=X(FO):Y=Y(FO)
```

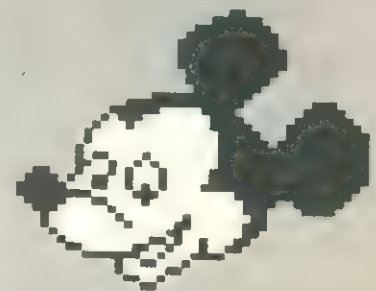
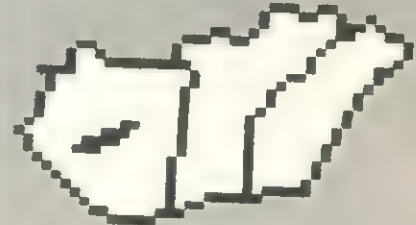


3. sz. program

```
55 DATA "U8D36F2E4DE2DEDED2E3DE60C4DC2DCD2CD2CD5C2BC28CA3H2B2C8C2BAB3D3A3D2A82CB
G3H3C8H3G5HA6HG4HGH2G6H4GFG63F62F2G4F3G2HA3HA2H2G3FE2CDC3DE2DE2D2E2DE6DE5DC2D4CD
CU3D782GH2G5HA2HA2H2A2HG2HAHAHU4D1FBC7BABAU7D12FBC2BC2BC8C*"
56 DATA "B3C3D4E10FGU0D685BA6FA6BA6FA5BU15H6F3BAB4FA3BU7D683F4C3F5C"
50 DATA "U4D26FDE3HG5DF5HE4DG2HEF3EDE5DCDCD3CF6F3GHA2H2FEDED2CD3CBU1H2F3DCDBDCHB
2DBHA2DC3HA13D2G3HA4D2CD18HC18DB18HC17DB17HB17DB10HC9DA8HC6DA4HC2DU13H5F5DA4HA4D
A3HA3DC4H85DC6HB7DC8HB9DB9HB9DA8HB8DA7HC5DHAH*"
51 DATA "U4H2FGDF2HF2DF2HF2DFHFD3FHB4HG4DU3H1FHAHGH3GFG3F2GE2DED3EU1D4BCEG2A282C
2E2FU8H0FBEB8AHGCU3D58ECBHF"
```

4. sz. program

```
3 CLEAR 500
5 X9=63:Y9=47:X8=0:Y8=0:F1=(X9-X8)/2:F2=(Y9-Y8)/2
8 DATA 0,-1,1,0,0,-1,1,-1,1
9 DATA -1,0,0,0,1,1,-1,-1,1
10 DATA A,H,G,B,"",F,C,D,E
20 DIM X(500),Y(500)
21 DIM T$(30)
40 CLS
50 SET(127,0):SET(127,47):SET(0,47)
51 X=0:Y=0
100 FOR I=1 TO 9:READ V(I):NEXT I
110 FOR I=1 TO 9:READ F(I):NEXT I
120 FOR I=1 TO 9:READ B$(I):NEXT I
180 R=1
200 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 200
201 IF A$="R" THEN R=3-R
202 IF A$="U" THEN 400
205 A=ASC(A$):IF ABS(A-52.5)<5 THEN F=F*10+A-48:GOTO 200
210 MA=A-72:IF A=44 THEN MA=9
214 IF A=85 THEN MA=8
215 IF A=84 THEN 800
216 IF MA>9 OR MA<1 THEN 250
217 FOR I=1 TO F:X=X+V(MA):Y=Y+F(MA)
218 IF ABS(X-F1)>F1 OR ABS(Y-F2)>F2 THEN X=X-V(MA):Y=Y-F(MA):GOTO 247
220 SET(2*X,Y):SET(2*X+1,Y)
225 IF W=1 THEN RESET(X1*2,Y1):RESET(X1*2+1,Y1):X1=X:Y1=Y
230 IF R>1.2 AND (X-X(K)<>0 OR Y-Y(K)<>0) THEN K=K+1:X(K)=X:Y(K)=Y:W=0
240 IF R<1.2 THEN X1=X:Y1=Y:W=1
245 NEXT I
247 F=0
250 GOTO 200
399 *****KO'DOLA'S*****
400 PRINT@576," ";
402 B=5:X=X(1):Y=Y(1):A$="U"+MID$(STR$(X),2,3)
403 A$=A$+"D"+MID$(STR$(Y),2,3)+"F"
410 FOR I=2 TO K
412 IF ABS(X(I)-X)>1.1 OR ABS(Y(I)-Y)>1.1 THEN 500
415 A=(X(I)-X)*3+Y(I)-Y+5:IF A=5 THEN 450
420 X=X(I):Y=Y(I):IF A=B THEN F=F+1:GOTO 450
430 IF F>1 THEN A$=A$+MID$(STR$(F),2,3)
440 A$=A$+B$(B):B=A:F=1
442 IF LEN(A$)>20 THEN N=N+1:T$(N)=A$:A$=""
450 NEXT I
460 IF F>1 THEN A$=A$+MID$(STR$(F),2,3)
465 A$=A$+B$(A)
470 N=N+1:T$(N)=A$
471 FOR I=1 TO N:PRINTT$(I):NEXT I
490 END
499 *****UGRA'S KO'DOLA'SA *****
500 IF F>1 THEN A$=A$+MID$(STR$(F),2,3)
502 A$=A$+B$(B)
505 X=X(I)-X:Y=Y(I)-Y:A$=A$+"U"+MID$(STR$(ABS(X)),2,3)
510 C$="D":IF SGN(X)<-.5 THEN C$="H"
520 A$=A$+C$+MID$(STR$(ABS(Y)),2,3)
530 C$="F":IF SGN(Y)<-.5 THEN C$="B"
540 A$=A$+C$:X=X(I):Y=Y(I):F=1:B=5
550 A=0
590 GOTO 450
799 *****TO:RLE'S*****
800 FOR I=1 TO F
810 X=X(K):Y=Y(K):RESET(X*2,Y):RESET(X*2+1,Y)
820 K=K-1:NEXT I
830 X=X(K):Y=Y(K):F=0
840 GOTO 200
900 FOR I=1 TO K:PRINTX(I):Y(I):NEXT I
910 RETURN
```



NEM KÉSETT EL?

A gazdálkodásban munkaeszköze lehet az IBM KOMPATIBILIS PROPER 16
professzionális személyi számítógép

SEGÍT

a tartalmasabb, rendezettebb, pontosabb és gyorsabb információ nyújtásában!

A különböző szintű vezetők közti munkamegosztásban!

A fokozottabb ellenőrzés megvalósításában!

Helyi számítógépes hálózat kiépítésében, amely megtartja személyi jellegét,
de biztosítja a kiterjesztett erőforrások közös használatát.

12 terminálig alacsonyabb áron nyújt nagyobb teljesítményt, mint egy miniszámítógép!

Az SZKI-től vásárolt gépeiből helyi hálózatot és rendszert nyithat!

RENDKÍVÜL JÓ ÁR/TELJESÍTMÉNY VISZONY

PROPER 16 W	742 000 FT
PROPER 16 MEGA	999 500 FT
PROPER 16 M	391 000 FT

HELYI HÁLÓZAT TAGJAKÉNT

VILÁGSZÍNVONALÚ PERIFÉRIÁK
RGB 144 SZÍNES MONITOR, RADIX 200 NYOMTATÓ, LT 880 PLOTTER
NINCS SZÜKSÉG KÜLÖN SZEMÉLYZETRE,
KÜLÖN GÉPTEREMRE, KLIMATIZÁLÁSRA
NAGYGÉPES KAPCSOLAT
RÖVID SZÁLLÍTÁSI HATÁRIDŐ!
REGIONÁLIS SZERVIZHÁLÓZAT: SCILCO

EZ A MA TECHNIKÁJA!

Szki 

 Scit-L

 Scitel

Információ:
1011 Bp. I., Iskola u. 10.

Telefon: 260-000

SÍCSEL

Sokat vitatkoztunk barátaimmal, hogy lehet-e BASIC nyelven gyors játékprogramot írni. Ennek eldöntésére készítettem ezt a játékot. A program 1983 nyarán Zánkán készült az úttörő-táborban, az ott üdülő úttörők nagy örömére.

A program BASIC nyelven fut, de azért van benne egy kis csalafintaság is. Ez az ami miatt úgy érzem, helye van a BIT-LET-ben.

A képernyő egy pályát ábrázol, az akadályokat a gép mozgatja, a szíót pedig a játékos. A szíó a képernyőn áll, a háttér mozog mögötte felfelé. Így az a látszat, hogy a szíó jön lefelé a lejtőn. A szíót a < gombbal balra, a > gombbal pedig jobbra lehet mozgatni. A pályát kétoldalt vonal zárja le, alulról pedig akadályok lépnek be, amelyeket ki kell kerülni. Akár a fallal, akár egy akadállyal történő ütközés hiba. Ekkor megáll a játék, és az ütközés helyét villogó pont jelzi. Rövid idő után a játék onnan folytatódik, ahol az ütközés történt. Összesen 9-szer lehet ütközni, ezután a játéknak vége van. Vége van akkor is, ha egy játékos 1000 „métert” tud kevesebb mint kilenc ütközéssel megtenni. Ekkor a gép gratulál a játékosnak. Ezt azért tettem bele a programba, mert alapvetően hibásnak tartom az olyan játékprogramot, ahol a játékos csak veszíthet. Ezzel elkerülhető, hogy a játékost a sikerélmény reményében újabb és újabb próbálkozásra sarkallja, és ne tudja abbahagyni a játékot.

A programban sok olyan fogás van, amely gyorsítja a BASIC futását. Ezek a gyorsítások a következők:

- ahol csak lehet, egész számokat használunk;
- a leggyakrabban használt változót a táblázat elejére teszi a BASIC, így a futás közben hamarabb találja meg;
- a PRINT TAB helyett használjuk a PRINT @ utasítást, ez sokkal gyorsabb;
- ne használjunk konstansokat, helyette tegyük be ezeket

valamilyen változóba. (Ezt a fogást a program jobb áttekinthetősége érdekében nem alkalmaztam.)

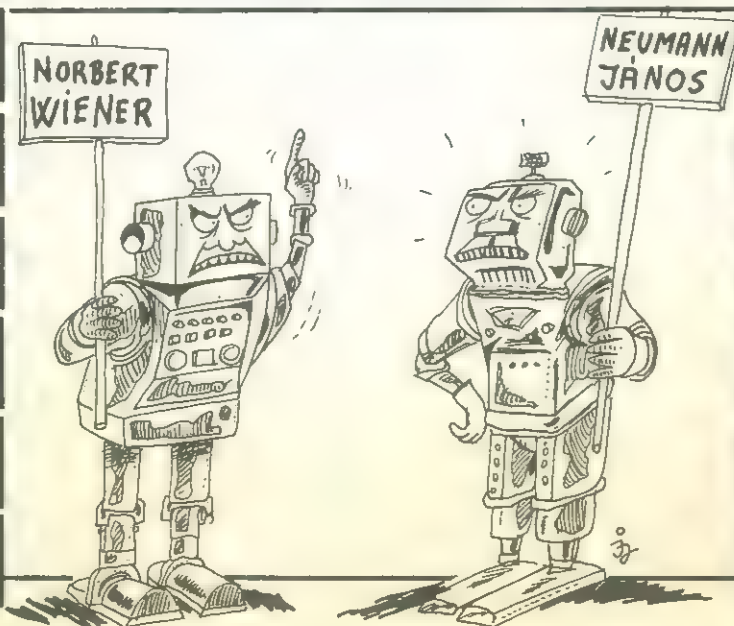
Ezek a fogások sok BASIC-ben érvényesek. A következők csak a HT1080 Z és TRS 80 gépre igazak:

- annak érdekében, hogy a szíó mozgatása és az akadályok mozgatása ne hátráltassa egymást, külön módszert alkalmaztam, s a képernyőt direkt módon kezelem. (Erről már jelent meg cikk a BIT-LET-ben.) Az akadályokat az a hatás mozgatja, hogy ha a képernyő utolsó pozíciójába írok, akkor a teljes képernyő egy sorral feljebb ugrik. Ezért lehetett gyors játékprogramot írni, hiszen így azt lehet mondani, hogy gépi kódú program mozgatja a figurákat. Ez a 90-es sorban történik.

- az INKEY\$ rutin helyett a klaviatúrát is PEEK-utasítással érem el. (Erről is jelent meg már cikk.) Erről tehát nem kívánok semmi részleteselet írni. Van valami, ami azonban még nem jelent meg egyik újságban sem. Ez pedig az, hogy a program sehol sem használja az eredeti BASIC klaviatúra rutint, tehát ki lehet tiltani. Ezzel jelentősen gyorsul a program, mivel a BASIC minden egyes utasítás után végignézi az összes billentyűt, s ez igen sok időt vesz igénybe. A kitiltást a következő utasítással lehet elérni: POKE 16406,82 FIGYELEM! Ezt az utasítást csak programból lehet kiadni, mert ezután már semmi utasítást nem fogad a BASIC a klaviatúrától, tehát a programot sem tudjuk elindítani. (Megjegyzem, a BREAK gombot sem fogadja el. Titkosítási lehetőség.) Ezzel ellentétes hatású a POKE 16406,227. Ezzel ismét működőképes a klaviatúra. Ezt a két utasítást célszerű a program elejére és végére beilleszteni. A program ezen kívül példát mutat arra is, hogyan lehet villogó karaktert vagy szöveget létrehozni. Remélem sok tanulsággal szolgál ez a kis program, és kellemes perceket okoz azoknak, akik vállallják a néhány sor begépelését a gépbe. Kellemes időtöltést kíván:

Tréger Gábor

```
10 CLEAR:DEFINT A-Z:CLS
20 PRINT:PRINT"IDE IRHATO BE A HASZNALATI UTASITAS, ES A JATEKSZABALY"
30 IF PEEK(14432)<>1 THEN 30
40 CLS:P=15900:N=100:U=9:FORL=20TC120:FORR=0T09
50 IF PEEK(14368)=64 THEN P=P+1:GOTO 65
60 IF PEEK(14368)=16 THEN P=P-1
65 IF PEEK(14368)<>32 THEN GOSUB 500
70 POKEP,42:IF RND(N)<L THEN PRINT@960+RND(59),"####";
80 IF L=119 THEN PRINT@960,"CEL-CEL-CEL-CEL-CEL";:PRINT@1004,"CEL-CEL-CEL-CEL-CEL";:L=L+1:R=4:N=32767
90 PRINT@1023,"!!";:NEXT R,L
100 FOR I=0T05:PRINT@535,"GRATULALCK, GYOZTEL !";:FOR K=0T080:NEXT K:PRINT@535,STRING$(19," ");:FOR K=0T050:NEXT K,I:CLS:GOTO 20
500 FCRI=0T05:POKEP,255:FOR K=0T050:NEXT K:POKEP,32:FOR K=0T050:NEXT K,I
510 IF P<=15872 THEN P=P+1
520 IF P>=15935 THEN P=P-1
530 U=U-1:IF U>0 THEN RETURN
540 PRINT@450,STRING$(192," ");:PRINT@460,"TUL SOKAT UTKOZTEL, EZERT KIESTEL A JATEKBOL";
550 PRINT@532,"EDDIG"(L-20)*10"METERT TETTEL MEG":CLS:FCRI=0T0100:NEXT I:GOTO 20
```



TV DÖMPING

Egy iskolaszámítógépes kiállításon mutatta be nagy sikerrel Theisz György székesfehérvári tanár azt az egyszerű kis szerkezetet, amely tanárok öröme lett országszerte. Ez a kis jószág lehetővé teszi, hogy a HT1080Z géphez szinte korlátlan mennyiségű tv-t csatlakoztassunk. Nosza, megkértük Theisz Györgyöt, hogy tegye közzé lapunkban, hogyan készíthető el ez a hasznos szerkezet.

A megoldás azon alapszik, hogy számítógépünk olyan hatalmas antennajelel biztosít a tv-készüléknek, hogy az büntetlenül leosztható, illetve csillapítható.

Ez tehát lehetővé teszi az antennajel passzív, ellenállásos hálózattal való elosztását. A mellékelt kapcsolási rajzról látható, hogy igen egyszerű, alkatrészt alig tartalmazó áramkörrel van szó. Mindig ahány készüléket csatlakoztatunk az elosztó segítségével a számítógéphez, annál eggyel több ellenállásra van szükség, melyek értéke:

$$R = \frac{n-1}{n+1} Z,$$

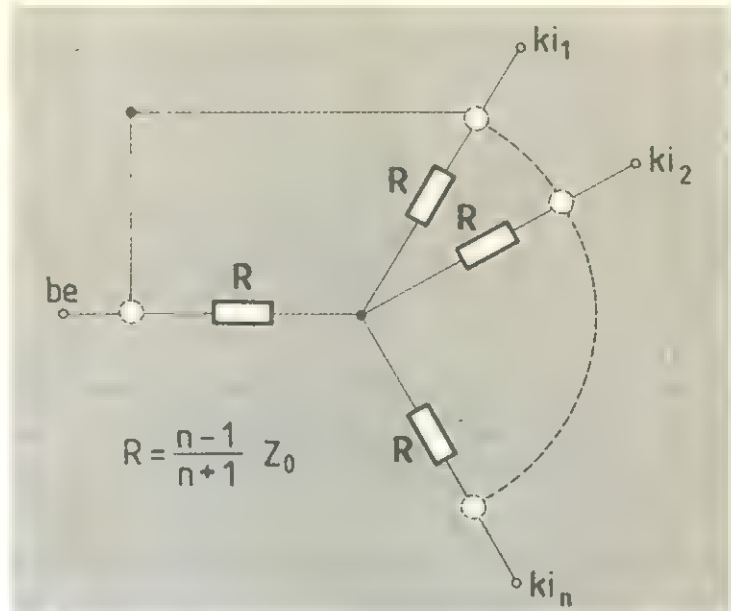
ahol $Z = 75$ ohm. Mivel az illesztés nem túlságosan fontos, hogy pontos legyen, így a gyakorlatban jól megfelelnek az alábbi értékek: 4 tv-ig $R = 47$ ohm, 5-8 között 56 ohm, efölött 68 ohm. Így a gyári adatok szerint a számítógép mintegy 30-100 (!) tv-készüléket képes antennajellel ellátni.

Megjegyzendő, hogy az elosztó használata a képminőséget némileg még javítja is, ugyanis a megfelelően (kb. 20 dB-lel) csillapított antennajel a tv-vevő optimálisához közeli kivezérést eredményez.

Természetesen nem szükséges az összes kialakított kimenetet használnunk, ugyanis kevés készülék esetén az antennajel nagysága, sok készülék esetén a pontosabb illesztés biztosít megfelelő képet.

Az áramkör elkészítése igen egyszerű. Merev lapra (pl. fóliás lemezre) erősítsünk fel a vevők és a számítógép számára

egy-egy koaxiális tv-antennacsatlakozó-aljat! Ezek hidegpontját forrasszuk csillagkapcsolásban! A csillagpontot ne csatlakoztassuk sehova! Az ellenállásokat minél rövidebb kivezetéssel szereljük, használjunk jó minőségű, axiális kivezetésű, kisméretű (legfeljebb negyedwattos) ellenállásokat! Az elosztó szerelésre egyébiránt nem nagyon kényes a viszonylag alacsony frekvencia miatt. A tv-készülékekhez szabványos csatlakozódugóval szerelt koaxiális kábellel csatlakozunk!



SPECIÁLIS IGÉNY – SPECIÁLIS SZAKÜZLET

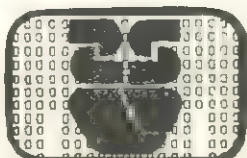
ÁPISZ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET

BUDAPEST XI., BUDAFOKI ÚT 7. TELEFON: 665-503
A SZÁMÍTÁSTECHNIKA-ALKALMAZÁSI
VÁLLALATTAL KÖZÖS BOLTBAN

- számítástechnikai médiák, tartozékok,
- mágneses háttértárak
(mágnesszalagok, lemezek, floppyk, festékszalagok),
- mikroszámítástechnikai könyvek,
- számítástechnikához kapcsolódó speciális íróeszközök,
fóliára író filciron, vonalzők, sablonok stb.,
- mikroszámítógép,
- szoftvertermékek (operációs rendszerek, programok),
- számítástechnikai szolgáltatások.

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-től 17 óráig.



Kellemes környezetben, kedden és csütörtökön
szakmai tanácsadás, konzultáció délután 2 és 5 óra között!

**MIND A MAGÁNVÁSÁRLÓK, MIND A VÁLLALATOK,
AZ INTÉZMÉNYEK RENDELKEZÉSÉRE ÁLLUNK!**

LABIRINTUS

Szabó Gál András szentendrei második gimnazista olvasónk küldte be a következő programot. Nem állítjuk, hogy problémátlan a program, de nagyon szívesen közöljük. Néhány ügyes programozási trükköt tartalmaz, s mint ilyen, „játékosan tanít”. Jó tanács: vigyázzunk, hogy még véletlenül se menjen ki a bábu a képernyőről!

Sokan akik HT-ra írnak játékprogramot, leggyakrabban a SET és a RESET utasítást használják. Ennél van egy kényelmesebb és gyorsabb megoldás, a POKE. A 15360-as memóriacím-től kezdődik a képernyőmemória. Tehát ha azt írjuk be, hogy POKE 15360,143 akkor a képernyő bal felső sarkában megjelenik egy sötét pont [CHR\$(143)]. Az ütközéseket is könnyebben tudjuk ellenőrizni. Erre szolgál a PEEK (jelentése: bekukucskálni, benézni). Vagyis ha arra vagyunk kíváncsiak, hogy a képernyő 500. pozíciójában mi van, akkor csak azt kell beírunk, hogy PRINT PEEK (15360+500) és akkor megtudjuk. A program ezt próbálja meg szemléltetni.

A játék maga az 5-16. sorig tart.

5. sor: 200 db pontot tesz ki véletlenszerűen

6. sor: a képernyő jobb alsó sarkába teszi ki a „kis házat” (ide kell majd eljutni)

7. sor: a PEEK (14350) kicsit hasonlít az INKEY\$-ra, csak annyi a különbség, hogy az INKEY\$-nál minden lépésnél le kell nyomni a gombot, így viszont nem. Hátránya viszont, hogy az IF-nél nem a betűt kell beírni, hanem annak a kódját (nem az ASCII-kódról van szó). Így az *i* 2-nek, a *j* 4-nek, az *m* 32-nek és a *k* 8-nak felel meg (a 2 hatványai).

8-11. sor megnézi, hogy mit nyomtunk le, a bábunk jelenlegi pozícióját eggyel odébbteszi, és a lépések számához is hozzáad egyet, majd csipog egyet.

14. sor: ellenőrzi, hogy nem mentünk-e neki semminek. De ha mégis ütközünk, akkor durrant, és az ütközések számát növeli a 18. sorban.

15. sor: arra ügyel, hogy ki ne menjünk a képernyőről, ellenkező esetben kellemetlen dolgok történhetnek. (Ki lehet próbálni a 15-ös sort IF nélkül.) Jó tanács: de csak azután, miután fölveltük magnóra, vagy kijátszottuk magunkat.

A program ennyi. A maradék már csak sallang.

A fontosabb változónevek:

CC a display memória kezdete (15360)

A az a 14350-es memória címértéke

X a bábu pillanatnyi pozíciója a képernyőn

L lépések száma

U az ütközések száma

A játék lényege, hogy úgy kell átvergődnünk ezen a labirintuson, hogy 5 ütközésnél kevesebb legyen, és a bal felső sarokból átjussunk a jobb alsó sarokba.

```

1 REM SZABO GAL ANDRAS SZENTENDRE
2 CLS
3 PRINT:PRINT:PRINTTAB(25)*" HELLO *":PRINTTAB(16)"KERED A JATEK SZABALYOKAT?"
4 A$=INKEY$:IFA$="I" THEN GOSUB 23 ELSE IF A$="N" THEN 5 ELSE 4
5 CLEAR 1000:CLS:FORI=1 TO 200:POKERND(1023)+15360,127:NEXT:CC=15360
6 POKE 16381,187:POKE16379,183
7 LETA=PEEK(14350)
8 IFA=2THENPOKECC+X,128:X=X-64:L=L+1:GOSUB 22
9 IFA=32THENPOKECC+X,128:X=X+64:L=L+1:GOSUB 22
10 IFA=4THENPOKECC+X,128:X=X-1:L=L+1:GOSUB 22
11 IF A=8THEN POKECC+X,128:X=X+1:L=L+1:GOSUB 22
12 PRINT@50,L;" LEPESE";
13 IF15360+X=16380THEN17
14 IF PEEK(15360+X)=127 THEN GOSUB 18
15 IF15360+X<16383THENPOKE15360+X,ASC("O")
16 GOTO 7
17 PRINT@8*64+10,"===`` GYOZELEM ``===":GOSUB 31:FORI=1 TO20:PRINT@1019,CHR$(
183);"O";CHR$(187):FORP=1TO10:NEXTP:PRINT@1019," "":FORK=1TO17:NEXTK:NEXTI:G
OTO 19
18 U=U+1:PRINT@992,U;" UTKOZES":IFU=5THENPRINT:PRINT"==== A JATEKNAK VEGE ====":
:GOTO 19ELSEOUT 31,7:OUT30,7:FORH=15TO0STEP-1:FORG=0TO40:NEXTG:OUT31,8:OUT30,H:
OUT31,6:OUT30,31:NEXTH:RETURN
19 OUT31,7:OUT30,254:OUT31,8:OUT30,15:OUT31,0:FORI=1TO8:FORD=255TO1STEP-7:OUT30,
D:NEXTD,I
20 PRINT:PRINT@9*64+15,"UJ JATEK (I,N)?";
21 A$=INKEY$:IFA$="I"THENGOSUB34ELSEIFA$="N"THENCLS:PRINT@8*64+15,"=== VISZLAT ==
===":OUT30,100:FORL=1TO10:NEXT:OUT30,0:ENDELSE 21
22 OUT 31,7:OUT30,248:OUT31,8:OUT30,15:OUT31,0:OUT 30,120:FORI=1TO4:NEXT:OUT30,0
:RETURN
23 CLS:A$="" ** LABIRINTUS **:GOSUB30:PRINT:A$="ELTEVEDTEL
EGY SURU ERDOBEN.HA KI AKARSZ JUTNI AZ ERDOBOL A KEP-":GOSUB30:A$="ERNYO JOBB
ALSO SARKABA-KELL ELJUTNOD A BABUDDAL "O". "":GOSUB30
24 A$="LEHETOLEG MINNEL KEVESEBB UTKOZESSEL. (MAXIMUM 5)":GOSUB 30:PRINT:PRINT:A
$="==== "":GOSUB 30
25 A$=" IRANYITAS: I
J K M BILLE
NTYUK SEGITSEGEVEL TORTENIK":GOSUB 30
26 PRINT:A$="----- J O J A T E K O T -----":GOSUB 30:PRINT:A$="A PROGRAM 1984
FEBRUARJABAN KESZULT SZENTENDREN":GOSUB 30
27 PRINT:A$="NYOMJ LE EGY BILLENTYUT HA ELOLVASTAD !":GOSUB 30
28 IFINKEY$=""THEN28
29 GOTO 5
30 FORSZ=1 TO LEN(A$):PRINTMID$(A$,SZ,1):FORT=1TO10:NEXTT,SZ:RETURN
31 DATA203,180,161,203,180,161,152,135,126,152,135,126,101,101
32 DIMH(14):FORI=1TO14:READH(I):NEXT
33 FORI=1TO14:OUT 30,H(I):FORT=1TO100:NEXTT:NEXTI:OUT 30,0:RETURN
34 A$=STRING$(63,191):B$=STRING$(63,128):PRINTCHR$(28):FORI=1 TO 16:PRINTA$:OUT3
0,I*6:NEXT:FORI=1TO16:OUT30,255-I*6:PRINTB$:NEXT:OUT 30,0:RUN 5

```


ROVIDITESEK

<i>a</i> aritmetikai	<i>n</i> név
<i>c</i> constans	<i>s</i> string
<i>e</i> egyszerű	<i>u</i> utasításszám /0-65529/
<i>i</i> integer (egész)	<i>v</i> változó
<i>k</i> kifejezés	
<i>a</i> egy betű (A, B,...,Z)	
<i>γ</i> egy tetsz. karakter	
...rövidítés(ek)-nek megfelelő lista (elválasztójelként a vessző adható meg)	
() utasításhoz tartozó zárójel, ki kell írni	
[] a szögletes zárójelben levő paraméter használata nem kötelező	
{ } a kapcsos zárójel egyik sorát kell választani	
[] összetartozó utasítások	
CLEAR kezelőgomb	

MŰVELETEK

Aritmetikai:	$+, -, *, /, \uparrow$ (régí gépeken megjelenése: [])
Relációk:	$<, <=, >, >=, =, <>$
Logikai:	AND, OR, NOT
	Eredmény: -1, ha igaz a feltétel 0, ha nem igaz a feltétel
	A logikai műveleteket bitenként végzi a gép (-1 ≈ 1111 1111 ₂)
String:	<i>sk1</i> + <i>sk2</i> : összekapcsolás

MŰVELETEK SORRENDJE

Egy kategórián belül balról jobbra

- | | |
|--------------------|-----------------------------|
| 1. zárójel | 6. összeadás, kivonás |
| 2. első függvény | 7. relációk |
| 3. hatványozás | 8. logikai műveletek a) NOT |
| 4. előjelváltás | b) AND |
| 5. szorzás, osztás | c) OR |

VÁLTOZÓK TÍPUSÁNAK KIJELÖLÉSE

i = 0, 1, ..., 9

Változó (vn) alapján	Típusa	Pontossága	Definiálás alapján
$\alpha \left[\begin{smallmatrix} a \\ i \end{smallmatrix} \right] [!]$	egyszeres pont.	max. 6 számj.	DEFSNG
$\alpha \left[\begin{smallmatrix} a \\ i \end{smallmatrix} \right] \%$	egész típusú	1	DEFINT
$\alpha \left[\begin{smallmatrix} a \\ i \end{smallmatrix} \right] \#$	dupla pont.	max. 16 számj.	DEFDBL
$\alpha \left[\begin{smallmatrix} a \\ i \end{smallmatrix} \right] s$	karaktorsorozat	-	DEFSTR

A név szerinti kijelölés a DEF $\alpha\alpha\alpha$ típusú meghatározást felülírja

Értéktérjedelmek:

egyszeres pont: -1.701411E+38 – 1.701411E+38
egész: -32768 – 32767
dupla pont: -1.701411834244556D+38 –
+1.701411834244556D+38
karaktorsorozat: 0 – 255 karakter

PARANCSS ÜZEMMÓD

(**NEW LINE**)-ra végrehajtható

NEW	tároló törlése
AUTO [<i>u</i>][Δu]	automatikus sorszámozás
RE [<i>u</i>][Δu]	újrászámolja a programot – bővítésben <i>i</i> byte-ot töröl string részére
CLEAR	+ törli a változókat
LIST [<i>u1</i>][$-$][<i>u2</i>]	program listázása
LLIST [<i>u1</i>][$-$][<i>u2</i>]	nyomtatóra listáz
DELETE [<i>u1</i>][$-$][<i>u2</i>]	programsor(ok) törlése
EDIT [<i>u</i>]	átterés szövegszerkesztő módba
RUN [<i>u</i>]	program futása (<i>u</i> sortól)
CONT	program folytatása
TRON	nyomkövetés bekapcsolása
TROFF	nyomkövetés kikapcsolása

CSAVE [$\left[\begin{smallmatrix} * \\ 2 \end{smallmatrix} \right] \cdot$] *sc* BASIC program kazettára írás

CLOAD [$\left[\begin{smallmatrix} * \\ 2 \end{smallmatrix} \right] \cdot$] ? [*sc*] a kazettán és a memóriában levő program összehasonlítása

CLOAD [$\left[\begin{smallmatrix} * \\ 2 \end{smallmatrix} \right] \cdot$] [*sc*] BASIC program olvasása kazettáról

SYSTEM monitor üzemmódba áttérés

Minden parancs (a CONT kivételével) használható utasításként is. Utasításszám helyére mindenhol írhatunk egy pontot is, mely az aktuális sor (az utoljára beírt, javított, ill. listázott sor) sorszámát helyettesíti.

MONITOR ÜZEMMÓD

i1, i2 = 4000, ..., 7FFF (hexadecimális)

/12710	monitor aktivizálása + CPU regisztereinek aktuális tartalma
R	CPU regiszterek módosítása (X továbbugrás)
M <i>i</i>	memória módosítása (<i>i</i> -től, X kiugrás)
D <i>i</i>	memóriatartalom megjelenítése (<i>i</i> -től X vissza)
B	visszatérés BASIC-be
G <i>i1</i> [<i>i2</i>]	program futtatása <i>i1</i> címtől <i>i2</i> a töréspont
/12294	kisbetű (SHIFT -tel)
/12299	--- „---”, bill.ism., RE parancs
/12288	--- „---”, --- „---”, --- „---” vill. cursor

SZÖVEGSZERKESZTŐ ÜZEMMÓD

EDIT $\left\{ \begin{smallmatrix} u \\ \cdot \end{smallmatrix} \right\}$	aktuális, ill. <i>u</i> -adik javítható
NEW LINE	tárol minden változtatást
[<i>i</i>] SPACE	kurzor <i>i</i> -vel jobbra vitele
[<i>i</i>] \leftarrow	kurzor <i>i</i> -vel balra vitele
SHIFT \uparrow	befejezi a közbeírási parancsot
H	jobbra eső rész törlése + beszúrás
I	beszúrás (jobbra tolással)
X	a sor végére állás + beszúrás
L	sor kilistázása
A	töröl mindent változtatást
E	tárolja a változtatásokat
Q	vissza a parancs üzemmódba
	a változások tárolása nélkül
[<i>i</i>] D	<i>i</i> karaktert töröl
[<i>i</i>] C	<i>i</i> karaktert cserél
[<i>i</i>] S γ	<i>i</i> -edik γ karakter elé állás
[<i>i</i>] K γ	<i>i</i> -edik γ karakterig töröl
	Ha <i>i</i> hiányzik, akkor értéke 1.

BELŐ ARITMETIKAI FÜGGVÉNYEK

$x = ak$, szögek esetén radián

Átszámítások: $\text{rad} \leftarrow \text{fok} \cdot \pi / 180$; $\text{fok} \leftarrow \text{rad} \cdot 180 / \pi$

$\lg(x) \leftarrow \ln(x) / \ln(10)$; $10^x = e^{x \cdot \ln(10)}$

$\pi = 3,14159265358979$ $e = 2,71828182845905$

SIN (x)	sin x	LOG (x)	ln x
COS (x)	cos x	EXP (x)	e^x
TAN (x)	tg x	ABS (x)	x
ATN (x)	arc tg x	SQR (x)	\sqrt{x}
FIX (x)	csonkít		
INT (x)	x egész részét adja (az eredmény valós)		
CINT (x)	x egész részét adja (az eredmény egész típusú)		
CSNG (x)	egyszeres pontosságúvá alakít		
CDBL (x)	kétszeres pontosságúvá alakít		
SGN (x)	előjel függvény: -1, ha $x < 0$; 0, ha $x = 0$; 1, ha $x > 0$		
RND (x)	x=0: egyszeres pontosságú véletlenszámot ad a (0, 1) intervallumban x=i: 1 és i közötti egész számot állít elő		

STRINGEKEL KAPCSOLATOS FÜGGVÉNYEK

ASC(sk)	első karakter ASCII kódját adja
CHR\$(sk)	ASCII kód alapján karaktert ad ($0 \leq sk < 255$)
LEN(sk)	string hosszát adja
LEFT\$(sk, ak)	string bal oldali része (ak db.)
MID\$(sk, ak1, ak2)	string közepéből vág ki (az ak1. karaktertől kezdve ak2 db.-ot)
MID\$(sk, ak)	string jobb oldali része (ak.-tól)
RIGHT\$(sk, ak)	string jobb oldali része (ak db.)
STRING\$(i, {ASCII kód})	adott karakterből i hosszúságú stringet állít elő ($i = 0, \dots, 255$)
STR\$(ak)	stringgé alakít
VAL\$(sk)	numerikus értéké alakít

GRAFIKUS FUNKCIÓK

$x = ak1$, oszlopok száma $0, \dots, 127$

$y = ak2$, sorok száma $0, \dots, 47$



CLS	a képernyő tartalmának törlése
SET(x, y)	fehér téglalap kerül az x,y helyére
RESET(x, y)	a fehér téglalapot törli az x,y helyen
POINT(x, y)	a függvény értéke -1, ha az x,y helyen van fehér téglalap; 0, ha nincs

HIBAUZENETEK

1 NF FOR nélküli NEXT	13 TM típuskeverés
2 SN szintaktikai hiba	14 OS stringterület kicsi
3 RG GOSUB nélküli RETURN	15 LS a string túl hosszú
4 OD nincs több adat	16 ST túl összetett stringműv.
5 FC hibás függvényutasítás	17 CN CONT-tal nem folytatható
6 OV túlsordulás	18 NR hiányzó RESUME
7 OM nincs több tárolóhely	19 RW RESUME, hiba nélkül
8 UL nem létező sor	20 UE nem kiírható hiba
9 BS indextúllépés	21 MO operandus hiányzik
10 DD már dimenzionált	22 FD hiányos file
11 /0 nullával osztás	
12 ID hibás felhasználás	

BASIC-UTASÍTÁSOK

ÉRTÉKADÁS

[LET] { $av = ak$
 $sv = sk$ }

DIM vn(i1[,i2,...,in])

PRINT [TAB (ak)][k][i]... képernyőre írás

RANDOM az RND (x) függvény véletlenszámtól kezdődik

BE- ÉS KIÍRATÁSI UTASÍTÁSOK

LPRINT

sornyomatatóval ír

PRINT @ i,k...

i. képernyőpozícióra íratás
ha i1. sor ($0 \leq i1 \leq 15$) i2 oszlopába ($0 \leq i2 \leq 63$) akarunk íratni, akkor $i = 64 \cdot i1 + i2$ ($i = 0, \dots, 1023$)

PRINT [@i.] USING sk...

kiírás formátum szerint

INPUT [sc:]v...

adatbevitel billentyűzetről

DATA c...

adatok tárolása a pr.-ban

READ v...

olvasás a DATA-ból

RESTORE

DATA elejére állás

PRINT * - {1, 2} .k...

kazettára írás

INPUT * - {1, 2} .v.

kazettáról beolvasás

REM

megjegyz. elhely. a pr.-ban

A PRINT kulcsszó ?-lel, a REM '-fal rövidíthető.

VÉGREHAJTÁS VEZÉRLÉSE

GOTO u

ugró utasítás

ON ak GOTO u1, u2,...

elágazó ugró utasítás

GOSUB u

alprogramra ugrás

ON ak GOSUB u1,u2,...

elágazó alprogr. ugrás

RETURN

alprogr. vége, visszatérés

IF k [THEN] { $u1$ utasítás(ok)} [ELSE] { $u2$ utasítás(ok)}

feltételes utasítás

FOR aev=ak1 TO ak2 [STEP ak3]

NEXT [aev]...

ciklusszervezés

ON ERROR GOTO u

hiba esetén ugrik, ha $u > 0$

RESUME [NEXT]

pr. végrehajtás folytatása

ERROR /

i kódú hiba szimulálása

STOP

programfutas megszakítása

END

programfutas megszakítása

Minden utasítás – az INPUT és az INPUT* kivételével használható parancsként is.

SPECIÁLIS FUNKCIÓK

i=0,...,32767

i1=15360,...,32767

i2=0,...,255

PEEK(i)

i-edik byte értékét adja

POKE i1, i2

i1-edik byte-ba i2 értékét írja

FRE(s)

stringek számára szabad byte-ok száma

FRE(av)

memória szabad byte-jainak száma

MEM

memória szabad byte-jainak száma

ERL

hibás sor számát tartalmazza

ERR

ERR = (hibakód - 1) * 2

INKEY\$

utolsó INKEY\$, ill. INPUT után

VARPTR(evn)

legutoljára leütött karakter, ha ilyen nincs: ""
változó értékének kezdőcímét adja a memóriában

SPECIÁLIS FUNKCIÓK

INP (i)	az i. bemenetről olvas egy byte-ot $i=0,\dots,255$
OUT i1,i2	az i1. kimenetre kiírja i2-t $i1,i2=0,\dots,255$
POS (k)	a kurzor aktuális helye
USR (k)	meghívja a $256 \cdot (16527) + (16526)$ címen kezdődő gépi rutint

SPECIÁLIS BILLENTYŰK, GOMBOK

RESET	a gép alapállapotba kerül, a memória nem törlődik
VIDEO CUT	váltás széles karakterekre és vissza
PAGE	széles karakter esetén váltás a képernyő bal, ill. jobb felére
F1	áram a magnónak
BREAK	programvégrehajtás megszakítása
SHIFT/BREAK	————— + a kurzor villogásának be-, ill. kikapcsolása
CLEAR	képernyő tartalmának törlése + visszaállítás sűrű (64 kar./sor) írásmódra (új gépeknél, ha a bőv. be van kapcs.: CLEAR/BREAK)
NEW LINE	aktuális sor, ill. adatbevitel vége
←	1 karakterrel visszalép és töröl
SHIFT/←	aktuális sor törlése
→	kurzort a következő nyolcad elejére állítja
SHIFT/→	átállítás ritka (32 kar./sor) írásmódra
↓	kurzort a következő sor elejére viszi
SHIFT/↓	a köv. billentyű kódját 64-gyel csökkenti
SHIFT/@	futás, ill. listázás felfüggesztése (folytatás: tetsz. bill., kiv. BREAK)
SPACE	betűköz

Új gépnél, ha a bővítés be van hívva:

CLEAR/betű	A,E,O,U,a,e,o,u betűből Á,É,Ő,Ü,á,é,ő,ü betűt csinál
-------------------	---

NÉHÁNY ASCII KÖD

8	← kódja, 1 karakterrel visszalép és töröl
9	→ kódja
10	soremelés
13	NEW LINE kódja, új sort kezd
23	váltás ritkított írásmódra
24	1 karakterrel visszalép
25	1 karakterrel előre lép
26	1 sorral lejjebb lép
27	1 sorral feljebb lép
28	kurzor a bal felső sarokba + sűrű írásmód
29	kurzor az aktuális sor elejére
30	törli a kurzortól jobbra eső sorrészt
31	törli a kurzor mögötti képernyőrészt
32	szóköz
34	"
48	0
65	A
97	a
127	pepita karakter
128-191	grafikus kódok

kód-128-at kettes számrendszerbe írva megkapjuk, hogy melyik kis téglalap világít:

1	2
4	8
16	32

192-255

kód-192 db. betűköz

NÉHÁNY CIM

HEX.	DEC.	HEX.	DEC.
7FFF	32767	3BFF	15359
42E9	17129	3800	14336
42E8	17128	35FF	13823
4000	16384	3000	12288
3FFF	16383	2FFF	12287
3C00	15360	0000	0

16544-16545	BASIC stringterület kezdőcíme
16548-16549	BASIC program kezdőcíme (17129)
16551-16552	a billentyűzet-puffer kezdőcíme
16559	aktuális változó típusjelzője (2 – egész, 3 – string, 4 – valós, 8 – dupla pont.)
16561-16562	BASIC munkaterület teteje
16607-16608	SYSTEM-ben betöltött gépi kódú program kezdőcíme
16633-16634	skalártáblázat kezdőcíme
16635-16636	vektortáblázat kezdőcíme
16637-16638	BASIC feletti szabad tár kezdőcíme

Billentyűzet:

BIT	TÁRCIM							
	14337	14338	14340	14344	14352	14368	14400	14464
0	@ \	H h	P p	X x	ø	8 (NEW LINE	SHIFT
1	A a	I i	Q q	Y y	1 !	9)	CLEAR	
2	B b	J j	R r	Z z	2 "	: .	BREAK	
3	C c	K k	S s		3 #	; +	↑	
4	D d	L l	T t		4 \$, <	↓	
5	E e	M m	U u		5 %	- -	←	
6	F f	N n	V v		6 &	. >	→	
7	G g	O o	W w		7 '	/ ?	SPACE	

Hang:

Szabályozás: OUT 31,i1 : OUT 30,i2
az i1. regisztert i2-re állítja

Regiszterek:

- 0 – „A” csat. hangmagasság finom szab. (0-255)
- 1 – „A” csat. hangmagasság durva szab. (0-15)
- 2 – „B” csat. hangmagasság finom szab. (0-255)
- 3 – „B” csat. hangmagasság durva szab. (0-15)
- 4 – „C” csat. hangmagasság finom szab. (0-255)
- 5 – „C” csat. hangmagasság durva szab. (0-15)
- 6 – zajgenerátor (0-31)
- 7 – keverő: ha a 0.,1.,2. bit 0: „A”, „B”, „C” csat. eng.
ha a 3.,4.,5. bit 0: „A”, „B”, „C”-re zaj kev.
a 6. és 7. bitet állítsuk 1-re!
- 8,9,10 – „A”, „B”, „C” hangerő szab. (0-15, 16: burk. g. alapj.)
- 11,12 – a burkológörbe generátor finom és durva szab. (0-255)
- 13 – burkológörbe hullámformájának kiválasztása (0-15)

SOFTINVEST

SZOFTVERKERESKEDELMI ES FEJLESZTÉSI BETÉTI TÁRSULÁS

1024 Budapest II., Petőzselvény u. 6. Levélcím: Budapest, Pf. 61. 1525. (KSH címén)

Telefon: 358-530/566 és 499 mellék. 351-950, 351-972

A SOFTINVEST a betétesek – három főhatóság és hét jelentős számítástechnikai vállalat – betéti tőkéjével önálló jogi személyként, vállalati gazdálkodási rendben működő szervezet, amelyet 1985. január 1-jével alapítottak.

Tevékenységi körének középpontjában a szoftver mint termék áll, részletesen:

- kész szoftvertermékek forgalmazása,
- közös kockázatú fejlesztések finanszírozása,
- ügynöki feladat ellátása (többirányú kapcsolatok létrehozása),
- nagyobb projektek menedzselése, fővállalkozásban,
- tanácsadás (hardver, szoftver és szervezési szolgáltatás kiválasztására).

A SOFTINVEST által forgalmazott IBM PC/XT és azzal kompatibilis számítógépeken használható

Alkalmazói szoftverek:

- főkönyvi és folyószámla könyvelési rendszer
- készletgazdálkodási rendszer,
- bér- és munkaügyi rendszer,
- állóeszköz nyilvántartási rendszer

Fejlesztői szoftverek:

• dACCESS III. A SOFTWARE '86 ELSŐDÍJAS TERMÉKE!

Szabványos dBASE III. fájlokat és indexeket kezelő host-nyelvi relációs adatbáziskezelő rendszer. Fájlmánipulációs szolgáltatásai megegyeznek a dBASE III. megfelelő szolgáltatásaival. (Host-nyelv: BASIC, C, FORTRAN stb.)

• FWINDOW Használatával látványosan felgyorsítható a képernyő kommunikáció, kényelmesebbé válik az ablakkezelés. (Szolgáltatásai tetszőleges programból érhetők el.)

• VIEWS Az operációs rendszer felhasználó-orientált kiterjesztése. Szolgáltatása a komplex szövegszerkesztéstől, a kvázi grafikus ábrageneráláson, a legkorszerűbb nyomtatási szolgáltatáson keresztül a nagyméretű virtuális képernyőkezelésig terjed. A VIEWS hidat teremthet bármely felhasználói vagy rendszerprogramban megjelenő képernyők között, akár előre programozottan is.

• ELTPAINT Tetszőleges programból hívható eszköz grafikai ábrák megjelenítésére, elmentésére, nyomtatására.

• MicFORTH Elsősorban az ügyviteli adatfeldolgozási alkalmazásokat támogatja. Tartalmazza a FORTH-79, FIG-FORTH, MVP FORTH és a STRING-FORTH szavait, továbbá screen-editort, lebegőpontos számábrázolást, FORTH adatbáziskezelőt, hibakeresőt és javító programokat (a program tetszés szerinti helyen megszakítható.)

COMMODORE 64-re írt fejlesztőrendszerek:

• MAX-FORTH – A SOFTWARE '86 díjazott terméke!

A C 64 hardver erőforrásait magas szinten rugalmasan éri el. Több mint egy programozási nyelv: komplett fejlesztőrendszer. Ebben a rendszerben írt programok futási ideje szokatlanul gyors.

• CINKA Alkalmazás-generátor. Használatával töredékére csökken az alkalmazás-fejlesztések időigénye.

COMMODORE 610-es, 720-as gépekre:

• főkönyvi és folyószámla könyvelési rendszer

• COMMODORE-ROBUST matematikai modellek vagy közönséges differenciál-egyenletek paramétereinek becslésére.

VT20, VT20/A, VT20/IV-re:

• munkaügyi és bérelszámolási programrendszer,

• gyors diszkmásoló

• BASED képernyőorientált szövegszerkesztő Basic nyelvű programok írásához és belövéséhez.

MOBX-re:

• KALK21 kalkulációs táblázatkezelő program,

• HEXASORT gyors rendezőprogram.

CSB-807 általánosán használható alkalmazásgenerátor

MOBX, VT20/A és VT/IV, TZ-80, MULTICENTER, COMMODORE 64-re,

amelynek segítségével programozói munka nélkül létrehozhatók és karbantarthatók, valamint a legváltozatosabb szempontok szerint lekérdezhetők egyszerű és bonyolult nyilvántartások.



SORTÖRLÉS

Az ABC 80 számítógépen a BASIC forrássorok csak egyesével törölhetők. Hosszabb programrészek törlésekor fászsztó a sorszámok begépelgetése. A mellékelt közölt programmal két sorszám közötti BASIC sorok egyszerre „kigyilkolhatók”. A program kis mértékben függ attól, hogy milyen ellenőrző összegű ABC 80-on akarják futtatni. Az ellenőrző összeg a BASIC interpreter byte-jainak az összege, és az ABC 80 alapegységen, a billentyűzet alatt található meg. Pl. CHECKSUM: 11273

Az alábbi program a 11273 ellenőrző összegű ABC 80 gépeken futtatható, a CHECKSUM 10042 ellenőrző összegű gépeken a programban aláhúzott byte-ok helyére 1CH-t kell beírni. Azt, hogy ettől eltérő ellenőrző összegű gépeknél hogyan lehet megkeresni a beírandó byte-ok értékét, a működési leírás tartalmazza.

A programot a beírás és az adott gépnek megfelelő módosítás elvégzése után célszerű kazettára elmenteni. A programot a RUN utasítással egyszer le kell futtatni. A sortöröléshez szükséges Z80 gépi kód az ABC 80 tárának legfelső 128 byte-jára kerül. Ezután az ABC 80 kikapcsolásáig a sortörölő rutin bármikor használható, a

: CALL (—128)

utasítással. (Ez egyenértékű a CALL (65408) utasítással, csak 1 karakterrel rövidebb, és könnyebben megjegyezhető.) A rutin kiírja, hogy 6 a sortörölő, majd két szám begépelését kéri:

LINE DELETE

TYPE # 1, # 2:

Válaszul a törölni kívánt tartomány határain lévő sorszámokat kell megadni. Ha valamelyik sorszám nem található meg a programban, akkor ERR 6 hibajelzést ad a rutin. Túl nagy, vagy hibás sorszámok hatására ERR 31-es hibajelzés keletkezik. Ha helyesen történt a sorok megadása, akkor egy pillanat alatt lezajlik a sorok törlése, és a BASIC interpreter visszakapja a vezérlést.

ABCD

```
100 REM ===LINE DELETE LOADER===
110 DATA 21,08,FF,01,18,00,CD,0B
120 DATA 00,21,40,FE,E5,01,78,00
130 DATA CD,05,00,E1,E7,CD,1E,18
140 DATA 38,58,D5,7E,FE,2C,20,52
150 DATA DF,CD,1E,18,38,4C,7E,FE
160 DATA 0D,20,47,EB,D1,E5,A7,ED
170 DATA 52,38,3F,CD,39,0F,20,38
180 DATA E3,EB,CD,39,0F,20,31,5E
190 DATA 16,00,19,E5,EB,2A,1E,FE
200 DATA 23,A7,ED,52,44,4D,E1,D1
210 DATA ED,B0,18,ED,53,1E,FE,C9
220 DATA 4C,49,4E,45,20,44,45,4C
230 DATA 45,54,45,0D,0A,54,59,50
240 DATA 45,20,23,31,2C,23,32,3A
250 DATA D7,86,D7,9F,VEGE
260 A%=65408% : HX='0123456789ABCDEF'
270 READ QX : IF QX='VEGE' THEN 300
280 POKE A%,(INSTR(1%,HX,LEFT$(QX,1%))
~1%)*16%+INSTR(1%,HX,RIGHT$(QX,2%))-1%
290 A%=A%+1% : GOTO 270
300 END
```

..Ha a táj meg a térkép

nem egyezik meg,

akkor a táj szerint kell eljárni!"

(Svéd katonai közmondás)

HOGY MŰKÖDIK?

Azok számára, akik nem csak használni akarják a sortörölő rutint, hanem a működése is érdekli őket, a 2. ábra tartalmazza a lefordított program listáját. A fordítás ABC 80-on készült. A szabványos formától való egyetlen eltérés az, hogy az "EQU" direktívában szereplő szimbólumok után áll " : ". A gépi rutin két részből áll: az első rész a szövegkiírást és a sorok bevitelét végzi, a második rész pedig a tényleges törlést. Mindkét részben az ABC 80 BASIC interpreterben szereplő szubrutinok hívására is sor kerül. Először ezeknek a szubrutinoknak a leírását adjuk meg:

000BH, WRITE szövegkiíró szubrutin

INPUT:

HL a bemeneti puffer kezdetére mutat

BC a megengedett maximális sorhosszúságot tartalmazza

OUTPUT:

Az input pufferbe beolvasott karakterek, amelyeket CR (0DH) zár.

181 EH, ASC12 számkonvertáló szubrutin

INPUT:

HL a szöveg kezdetének címe,

BC a szöveg hossza.

0005H INPUTL, sorbeolvasó szubrutin

INPUT:

HL a bemeneti puffer kezdetére mutat,

BC a megengedett maximális sorhosszúságot tartalmazza.

```
;ADDRESS OF ABC80 ROUTINES
000B= WRITE: EQU 0BH ;WRITE TEXT
0005= INPUTL: EQU 05H ;INPUT LINE
0F39= FNDLIN: EQU 0F39H ;FIND LINE
181E= ASCI2: EQU 181EH ;CHARO INT CO

;ADDRESS OF ABC80 SYSTEM VARIABLES
FE1C= BOFA: EQU 0FE1CH ;BEGINNING OF
; BASIC ADDR.
FE1E= EOFP: EQU 0FE1EH ;END POINTER OF
; BASIC PROGRAM
FE40= INPB: EQU 0FE40H ;INPUT LINE BUFF

;EQUATES
000D= CR: EQU 0DH ;CURSOR RETURN
000A= LF: EQU 0AH ;LINE FEED
;-----
;INPUT PART
;-----
;READ LINE#1 & LINE#2 TO REGISTERS
;DE & HL

;PRINT PROMPT
FF80 2108FF LD HL,MSG1 ;MESSAGE ST.ADDR
FF83 011800 LD BC,MSG1E-MSG1 ;LENGTH
FF86 C00B00 CALL WRITE

;INPUT ONE LINE
FF89 2140FE LD HL,INPB ;BUFFER ST. ADD.
FF8C E5 PUSH HL ;SAVE IT
FF90 017800 LD BC,120 ;MLINE LENGTH
FF90 C00500 CALL INPUTL ;INPUT LINE
FF93 E1 POP HL ;RESTORE BUFF S.

;READ IN LINE#1 & LINE#2
FF94 E7 RST 20H ;READ A NONSPACE
FF95 CD1E18 CALL ASCI2 ;READ I2 TO DE
FF98 3858 JR C,ERR31 ;OVERFLOW
FF9A 05 PUSH DE ;SAVE LINE#1

FF9B 7E LD A,(HL) ;CHECK DELIMITER
FF9C FE2C CP ',' ;COMMA?
FF9E 2052 JR NZ,ERR31 ;NO:ERROR

FFA0 0F RST 18H ;YES:READ NEXT
;NONSPACE CHAR

FFA1 CD1E18 CALL ASCI2 ;READ I2 TO DE
FFA4 384C JR C,ERR31 ;OVERFLOW
FFA6 7E LD A,(HL) ;CHECK TERMINATR
FFA7 FE0D CP CR ;CURSOR RETURN?
FFA9 2047 JR NZ,ERR31 ;NO:ERROR

FFAB 00 EX DE,HL ;HL=LINE#2
FFAC 01 POP DE ;DE=LINE#1
```


OUTPUT:

Az input pufferbe beolvasott karakterek, amelyeket CR (0DH) zár.

181EH, ASC12 számkonvertáló szubrutin

INPUT:

HL a számot ASCII karakterek formájában tartalmazó puffer címe.

OUTPUT:

CY hibajelző flag, akkor billen be, ha a szám érvénytelen (pl. „VVV”) vagy túlságosan nagy (pl. „11111”).

Hiba esetén HL értéke változatlan.

DE a beolvasott 2 byte-os egész szám.

Helyes számbeolvasás esetén a HL a számot határoló karakterre mutat (pl. „123,” esetén a „,”-re).

0F39H, FNDLIN BASIC sorszámkereső szubrutin

INPUT: DE a keresett sorszám.

OUTPUT:

Z értéke igaz, ha keresett sort megtalálta,

HL a keresett sorszámú sor kezdőcímét tartalmazza.

0020H, RST 20H karakterolvasás szóközők elhanyagolásával

INPUT: HL puffermutató.

OUTPUT:

HL a szóköztől eltérő karakterre mutat,

A a szóköztől eltérő karaktert tartalmazza.

Flag-ek az A-nak megfelelően beállítva

0018H, RST 18H karakterolvasás, szóközők elhanyagolásával, a puffermutató előzetes növelésével.

I/O: lásd RST 20H.

0010H, RST 10H hibajelző szubrutin.

Az RST 10H után szereplő byte-ban 80H + A kijelzendő hiba számának kell állnia. A hibajelzést a BASIC interpreter végzi. És ez még nem minden! A sortörő a fenti szubrutinokon kívül még két rendszerváltozót és egy rendszerpuffert is használ: BOFA a BASIC program kezdőcímét tartalmazó szó (két byte), EOFP a BASIC program végére mutató szó.

INPB az INPUTLINE BASIC utasításban használt bemeneti puffer.

Ennyi előzetes után rátérhetünk a program ismertetésére. Az első rész az ún. „INPUT PART”, a fenti szubrutinok használatával a HL és a DE regiszterekbe teszi a két beolvasott számot. Érdekesebb a második rész, az ún. „PROCESSING PART”. Itt történik meg az input adatok helyességének a vizsgálata (ti. $LINE1 \leq LINE2$ fennáll-e), illetve annak a vizsgálata, hogy léteznek-e a BASIC programban a megadott sorszámú sorok. Ha a sorok léteznek, akkor a sortörő rutin megkeresi a LINE2 után következő BASIC sor címét. Az ABC 80-nál ez igen egyszerűen történhet, ugyanis a BASIC sorok szerkezete a következő:

a ₁	b ₁	c ₁	d ₁	a ₂	b ₂	c ₂	d ₂	...
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	-----

ahol a₁ a sor hossza (1 byte), b₁ c₁ a sor sorszáma (két byte) d₁ a BASIC sor tartalma. Így tehát a LINE2 kezdőcíméhez a LINE2 hosszát hozzáadva megkapható a következő sor címe is. Ezek után már csak a LINE2-t követő sortól az EOFP által mutatott byte-ig terjedő területen lévő byte-okat kell átmozgatni a LINE1 által mutatott területre, és az új programnévnek megfelelően fel kell újítani az EOFP tartalmat.

A VÁLTOZÓ BYTE-OK

A leírás első részében említettük, hogy eltérő ellenőrző összegű gépeknél megváltozhat a program. Ennek az az oka, hogy az FNDLIN és az ASC12 rutinok az interpreter változattól függően más-más címen kezdődhetnek. Az alábbiakban megadjuk, hogy a rutinok milyen byte-okkal kezdődnek:

0F39H (3897) FNDLIN, 2AH, 1CH, FEH

181EH (6174) ASC12, 7EH, 11H, 00H

A SZÜKSÉGES ELJÁRÁS:

1. A PEEK utasítással megkeresni a szubrutinok kezdőcímét.
2. A kezdőcím alsó byte-ját hexadecimális számmá kell alakítani.
3. Az így kapott két hexadecimális számjegyet az aláhúzott byte-ok helyett kell beírni.

Közreadta: *Liposzy Gábor*



END

KARAKTERCSERE

A Primo számítógép számos – eddig még nem ismertett – tulajdonsággal rendelkezik. Ezek közül az alábbiakban egy olyan lehetőséggel foglalkozunk részletesen, amely minden bizonnyal sok Primo-felhasználó érdeklődésére tarthat számot.

Aki már kipróbálta a Primót, tapasztalhatta, hogy a képernyőn a normál karaktereken túl aláhúzott, invertált és nyújtott – dupla szélességű – karakterek is megjeleníthetők. Lehetséges még alsó, ill. felső indexbe írni, sőt a Primo még arra is képes, hogy a karakterek az óramutató járásával ellentétes irányban 90°-kal elforgatva jelenjenek meg. Új jeleket is létrehozhatunk úgy, hogy több karaktert egymásra írunk. (Pl. az = és a / egymásra írásával megjeleníthető a ≠ karakter). A Primo az első olyan hazai személyi számítógép, amely képes a magyar nyelv valamennyi ékezetes kisbetűjének és az ékezetes nagybetűk egy részének megjelenítésére.

A felsorolt számos lehetőségen túl a Primo-képernyő kezelése azt is megengedi, hogy a felhasználó új, a gép által még ismeretlen karaktereket hozzon létre, melyek definiálásuk után a szabványos jelekhez hasonlóan alkalmazhatók. Mivel 128 különféle karakter definiálására van mód, így pl. megoldható, hogy a Primo még hiányzó ékezetes nagybetűket, cirill betűs szövegeket vagy görög betűket alkalmazó képleteket, esetleg valamely játékprogramban szükséges különleges figurákat jelenítsen meg. Annak érdekében, hogy e lehetőséget kihasználhassuk, vizsgáljuk meg részletesebben, hogy is jelenik meg egy karakter a számítógéphez kapcsolt tv képernyőjén.

A Primo képernyője 256x192 pontból álló négyzetháló. A 49152 pont bármelyike a többiből függetlenül világosra, ill. sötétre változtatható. A pontokból összeállított kép megjelenítését a Primo megfelelő áramkörei egyszerűsítik, valamint a bevezetőben már említett számos különleges lehetőség egyszerű megvalósítását.

A Primo normál méretű karakterei vízszintesen 5, függőlegesen 8 pont kiterjedésűek. Az 5x8 pont egy 6x12 pontból álló mezőben helyezkedik el, így egyidőben 16 sorban, soronként 42 karakter jeleníthető meg. A karakter a rendelkezésre álló mezőben az 1. ábrán látható módon helyezkedik el. Mint látható, a karakter jobb oldalán elhelyezkedő 6. oszlop üresen áll, ez biztosítja a szomszédos karakterek elválasztását. Az 1. és 10–12. sorok az egymás alatt, ill. fölött álló karakterek közti üres területet jelképezik. Amikor a képernyőkezelő program egy karaktert a képernyőre rajzol, kikeresi a Primo ROM-jában elhelyezkedő karaktergenerátor területéről a megfelelő karakter pontmintázatát. Ez egy karakterenként 8 byte-os terület, amely meghatározza, hogy mely pontokat kell kigyújtani, ill. eloltani annak érdekében, hogy a képernyőn a kívánt betű, szám vagy írásjel megjelenjen. A pontmintázat minden byte-ja a karakter egy sorát határozza meg. Mint említettük, egy karaktermező 6 pont széles és 12 pont magas. Egy sor meghatározásához a byte 6 bite szükséges tehát. Az 1. oszlopot a 6-os bit, a 2. oszlopot az 5-ös bit, míg az 5.

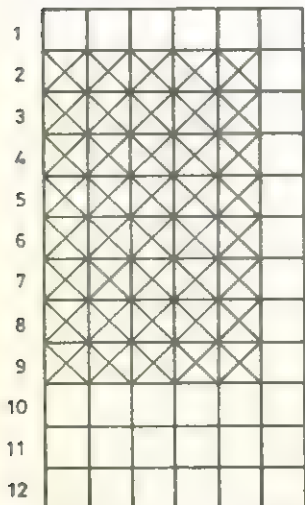
oszlopot az 1-es bit jelképezi. (A byte bal szélső bite a 7-es, jobb szélső bite a 0-ás sorszáma). A megmaradt két bit – 7-es és 0-ás – speciális célokat szolgál.

Ha az 1. sort meghatározó byte 7-es bitjében 1 áll, a karakter ún. süllyesztett betű. Ilyen pl. az y vagy a j. Az ilyen karaktereket a képernyőkezelő program a 6x12 pontból álló mezőben nem a 2. sortól, hanem a 4. sortól kezdve jeleníti meg. Ennek megfelelően a karakter legalsó sora a mező 11. sorába kerül. Ezzel a megoldással elértük, hogy egy nyomtatott vagy írott szöveghez hasonlóan a süllyesztett karakterek egyes részei az írásvonal alá nyúlva jelenhetnek meg, de ezek a karakterek nem igényelnek 8 byte-nál hosszabb pontmintázatot. A karakter további sorait meghatározó byte-ok 7-es bitjének értéke közömbös.

A 7-es bithez hasonlóan a 0-ás bitet is speciálisan értelmezi a képernyőkezelő program. Ezzel a bittel jelezzük a program számára, hogy kirajzolta már a karakter legalsó sorát, nem kell újabb sort meghatározó byte-ot kiolvasni a karaktergenerátor területéről. Ez a megoldás – amely lehetővé tette a képernyőkezelő program egyszerűsítését – azt a további előnyt is nyújtja, hogy 8 pontnál magasabb karaktereket is alkalmazhatunk. Így pl. több soron átnyúló integráljel is megjeleníthető. Ez úgy oldható meg, hogy a karakter nyolcadik sorát reprezentáló byte 0-ás bitjébe is 0-át írunk, így a program nem fejezi be a karakter megjelenítését, hanem további sorokat rajzol mindaddig, amíg a karakter végét jelző bitben 1-et nem talál. Ezzel a megoldással élve azonban a speciális karakter kódját követő kódot – kódokat – elveszítjük, hiszen az azok megjelenítéséhez szükséges pontmintázatot tároló 8 byte-os mezőt – mezőket – a speciális karakter pontmintázata részének tekinti a képernyőkezelő program.

A karaktergenerátor szervezése lehetővé teszi, hogy két egymás mellé írt jel összefüggő alakzatot alkosson. Ez annak köszönhető, hogy míg a pontmintázat 6 pont széles, maga a karakter tipikusan csak a bal szélső 5 pontot foglalja el. Ha ebben a 6. oszlopban is van a karakternek értékes pontja, nem lévén már elválasztó mező, a szomszédos karakterek egybefolynak. Az előzőekben leírtak figyelembevételével vizsgáljuk meg pl. az Á betű képét megadó 8 byte-os karaktergenerátor-mező felépítését és az egyes byte-ok decimális értékét (2. ábra). A karaktergenerátor-mező felépítésének megismerése után vizsgáljuk meg, hogyan lehetséges az újonnan definiált karakterek alkalmazása. Ezt végső soron az teszi lehetővé, hogy a képernyőkezelő program a 128–255 decimális kódú karakterek pontmintázatát meghatározó karaktergenerátor-mező kezdőcímét a RAM tárolóterületen őrzi. Így e mező kezdőcíme szabadon változtatható. Ha az ismertett szabályok figyelembevételével pl. a BASIC programterületen létrehozunk egy, az új karakterek pontmintázatát tartalmazó karaktergenerátor területet és a RAM megfelelő címére – 16459–16460 – elhelyezzük ezen terület kezdőcímét, akkor a képernyőkezelő program a 128–255 kódú karakterek képét erről a helyről fogja megjelenítéskor kiolvasni. Most, hogy megismertük a karaktergenerálást, alkalmazzuk tudásunkat a gyakorlatban! Defináljunk egy karaktert, amely egy lovat, s rajta egy lovas ábrázol! A pontmintázat tervezésekor hamar beláthatjuk, hogy kielégítő ábrát csak 6 pontnál szélesebb, 8 pontnál magasabb alakzat esetén kaphatunk. A korábbiakban már láthattuk, hogy a Primo felhasználója ezt a problémát könnyen megszüntetheti. Nem egy karaktert kell tehát definiálni, hanem kettőt, melyek közül az egyik az ábra bal, míg a másik a jobb felét ábrázolja, és mind-

1 2 3 4 5 6



1. ábra

2. ábra

bit	7	6	5	4	3	2	1	0
0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	0	0	0	0
0	1	0	1	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0	0
0	1	1	1	1	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	1	1

3. ábra

16

56

84

68

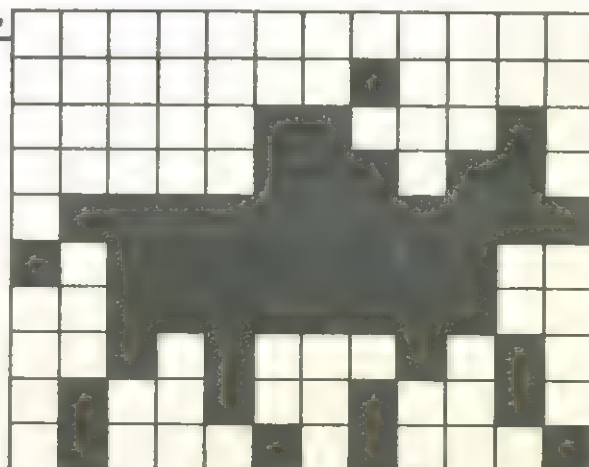
124

68

68

69

decimális érték




```

100 'Loverseny Tiszai Tamás '84.1
110 C=0 : V%=0
120 DIM K%(12) : C=VARPTR(K%(0)) 'Tárcím
130 '128-129 és 130-131 kód definiálása
140 POKE C,0,0,2,2,62,94,30,20,36,35,0,0,0,0,0,0
145 POKE C+16,0,32,68,108,126,120,120,20,36,35
150 POKE 16459,C-256*INT(C/256),INT(C/256)
160 DIM L%(5) 'Lovak pozíciója
170 FOR C=0 TO 5 : L%(C)=3 : NEXT C
180 PRINT CHR$(12)CHR$(2)CHR$(4) " L ó v e r s e n y "CHR$(18)CHR$(20)
190 PRINT $4,41,"C" : PRINT $7,41,"E" : PRINT $10,41,"L"
200 FOR C=35 TO 160 : SET (248,C) : NEXT C
210 FOR C=1 TO 5 : PRINT $2*C+1,0,C;CHR$(128)CHR$(130) : NEXT C
220 POKE 16443,PEEK(16443)AND127 'NMI tilos
230 RANDOM : PRINT CHR$(6) 'Előtörles
240 FOR C=0 TO 500 : NEXT C
250 GOSUB 360 : GOSUB 360 : BEEP 50,400
260 'Lovak mozgatása
270 V%=RND(5) : IF V%=0 THEN 270
280 PRINT $2*V%+1,L%(V%),CHR$(5) " "CHR$(21)CHR$(128)CHR$(130)
290 BEEP 50+10*V%,3 'Mozgás hangja
300 L%(V%)=L%(V%)+1%
310 IF L%(V%)<>39 THEN 270 'Tovább!
320 PRINT $14,8,"Győzött a"V%". pályán futó ló!"
330 FOR C=0 TO 2000 : NEXT C : PRINT CHR$(22);
340 POKE 16443,PEEK(16443)+128 : OUT 0,PEEK(16443) 'NMI mehet!
350 GOTO 170 'Következő futam indítása
360 BEEP 50,50 : FOR C=0 TO 100 : NEXT C : RETURN
370 END 'Loverseny

```

két karakternek a szokásos 8 pontnál magasabbnak kell lennie. A kitűzött célt megvalósító egy lehetséges alakzat pl. 12x10 pontból álló, a 3. ábrán látható megoldás lehet. Az ábrának megfelelő karaktergenerátor-mező decimális kódjai a következők:

bal oldal	jobb oldal
0, 0, 2, 2, 62, 30, 20, 36, 35	0, 32, 68, 108, 126, 120, 120, 20, 36, 35

Az ábra bal oldalát jelképező karakter kódjának válasszuk a 128-as kódot. Mivel a definiált ábra 8 pontnál magasabb, ez azt eredményezi, hogy a definícióval a 129-es kódot is elfoglaltuk, így az ábra jobb oldalát a 130-as kód képviselheti, amely természetesen a 131-es kódot foglalja még el. Ezek után a teljes ábrát leíró karaktergenerátormező a következő:

0, 0, 2, 2, 62, 94, 30, 20, 36, 35, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 32, 68, 108, 126, 120, 120, 20, 36, 35.

(A 11-16. pozícióban álló 6 db 0 a 129-es kódú karakterterület fel nem használt 6 byte-nyi része. E byte-ok megadása azért szükséges, hogy a képernyőkezelő program a 130-as kódú karakter elejét megtalálhassa, vagyis minden karakterkódhoz 8 byte-nyi területet kell definiálni még akkor is, ha azt ténylegesen nem is használjuk ki. Ez elől csak az utolsóként definiált karakter kivétel, amelynek nem használt sorait jelképező byte-ok definiálása természetesen nem kötelező.)

Az elkészített ábra programbeli definiálását és alkalmazását szemlélteti az alábbi egyszerű bemutató program:

A program 120-as sorában álló DIM utasítással lefoglalt K% tárolja majd a definiált karakterek pontmintázatát. A C skalár változó a karaktergenerátor-mező kezdőcímét tárolja.

Ha az új karakterek pontmintázatát tároló karaktergenerátor-mezőt egy BASIC tömbváltozóban – jelen esetben a K% vektorban – helyezzük el, akkor a program helyes működésének érdekében biztosítani kell, hogy a tömb kezdőcímének meghatározását végző VARPTR függvény alkalmazása után a programban korábban még nem használt skalár változó már ne szerepeljen. Egy ilyen változó megjelenése ugyanis azt eredményezi, hogy megváltozik a tömbváltozók tárolón belüli kezdőcíme, tehát a képernyőkezelő program nem képes a karaktergenerátormezőt megtalálni.

Ezt a problémát úgy szüntethetjük meg, hogy a program elején – mint a 110-es sorban is látható – egy fiktív értékdadásban felsoroljuk a programban alkalmazott valamennyi skalár változót. A karaktergenerátor-mező feltöltése a 140-es sor-

ban történik meg. A 150-es sorban levő POKE utasítás állítja be a 128-255 kódú karakterek karaktergenerátor mezejének kezdőcímét tartalmazó rendszerváltozót a megfelelő értékre. (Ezzel egyidejűleg a Primo felhasználói kézikönyve 3. mellékletében 128-151 kódok alatt szereplő karaktereket a gép „elfelejti” mindaddig, amíg a RESET gombot meg nem nyomjuk. Ekkor viszont az általunk definiált karakterek szűnnek meg a program újabb futtatásáig.) A program 220-as és 340-es sorában álló utasítások hatásának ismertetésére egy későbbi cikkben térünk vissza. (Az említett sorok a programból akár el is hagyhatók.) Ha viszont szerepelnek a programban, akkor a RESET gomb időszakosan hatástalanná válik. Ezért – most nem részletezett okokból – az egyébként végtelen ciklusban futó programot a BRK gombbal csak akkor szakítsuk meg, amikor éppen befejeződött egy futam. (Ellenkező esetben a RESET gomb aktivizálása nem történik meg.)

A mintaprogram megfelelő részeinek megértése után bármely Primo-felhasználó saját programjában is eredményesen alkalmazhat újonnan definiált karaktereket, melyek érdekesebbé, gazdagabbá tehetik elkészített programjaikat.

Tiszai Tamás

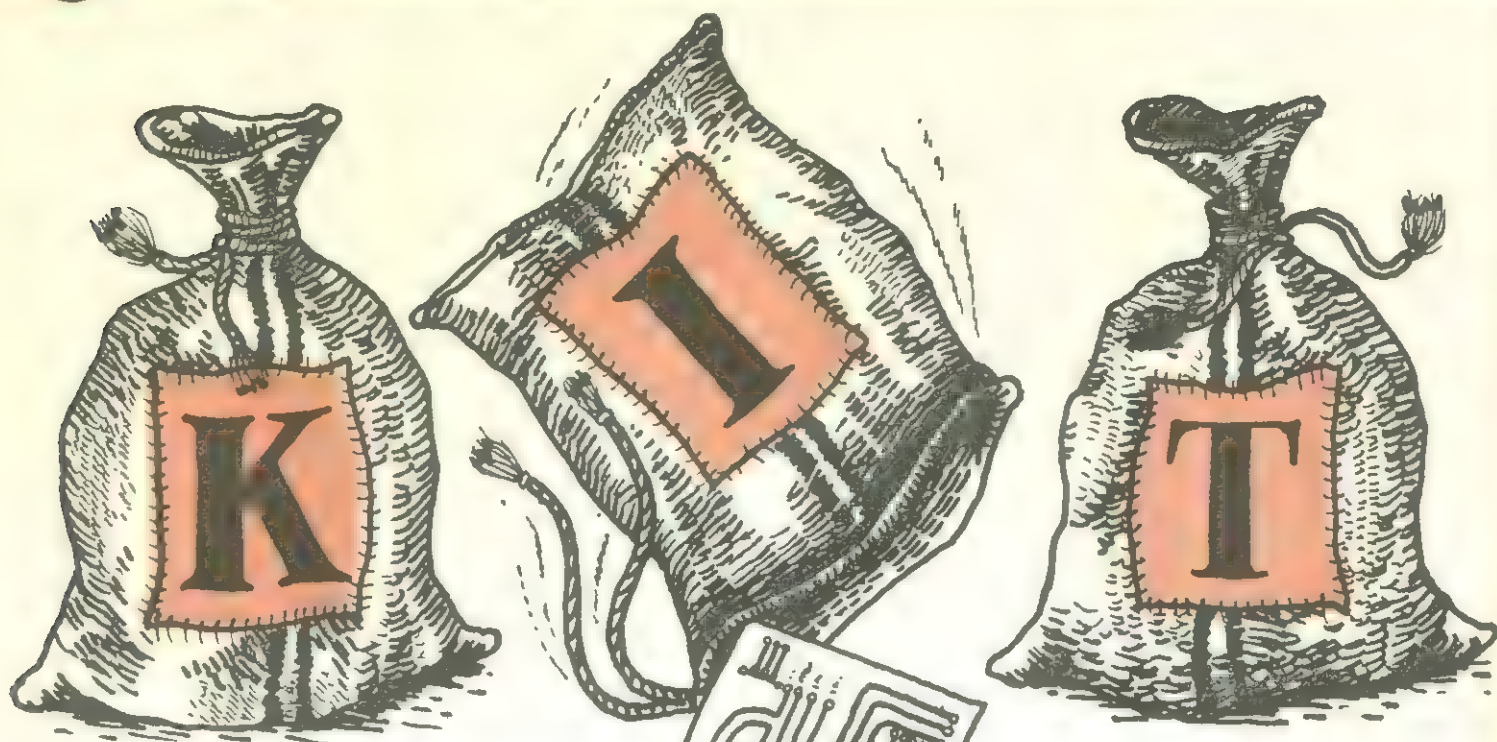
Amikor elraktározol valamit

a gép memóriájában,

raktározod el saját memóriádban,

hogyan hova tetted!

(Leo Belser első számítógép-axiómája)



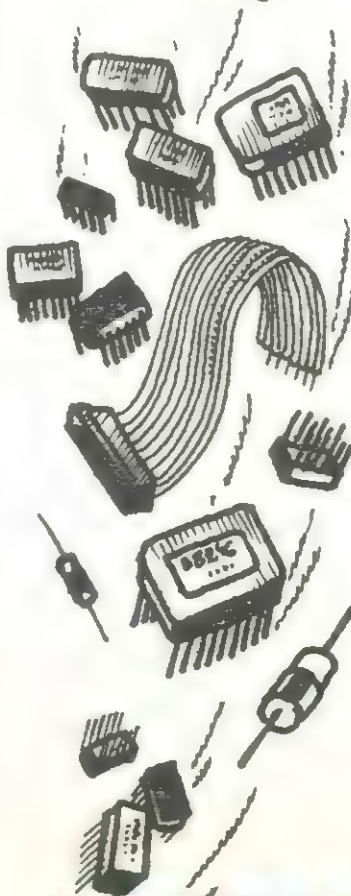
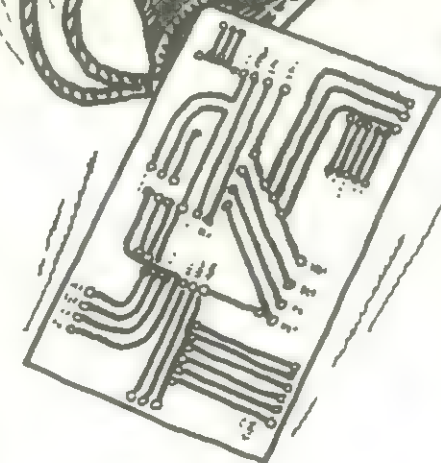
KIT – angol szó – jelentése: cőkmók, készlet, felszerelés. Mikroszámítógépes körökben a szó közismert, bár valószínűleg az eredeti jelentés ismerete nélkül. Azokat a csomagokat nevezik így, amelyek egy-egy számítógép megépítéséhez szükséges anyagokat, alkatrészeket tartalmazzák. A szónak már csak azért sincs magyar megfelelője, mert mind ez ideig ilyen KIT-ben építhető számítógép nem volt hazánkban. Magyar megfelelőt ugyan mi sem találtunk a szónak – nem is nagyon kerestünk –, viszont „megtaláltuk” az első, majdnem KIT-ben építhető magyar számítógépet. Konstruktőre: Lukács József és Lukács Endre.

VALLOMÁS

Amikor az első számítógépemet konstruáltam, még élénken élt bennem egy, azóta már nem létező amerikai cég, az OHIO SCIENTIFIC példája. Hogy mi lett velük? Tönkrementek, más nagy cégek felvásárolták. Hogy miért? Ez volt az a vállalkozás, amelyik 1978-ban 300 dollárért kínált egészen kitűnő számítógépet CHALLENGER néven (akkor a többiek, az APPLE, TANDY, COMMODORE még mind 700 dollár fölött voltak!)

Én elfogadtam a CHALLENGER kihívását, és elhatároztam, hogy a magyar ifjúságnak is megpróbálom megteremteni az elérhető számítógép lehetőségét. Magunkat – mert mindehhez lelkes és fáradhatatlan kollégára az öcsém személyében találtam, elneveztük HOMELAB-nak, és munkához láttunk valóban Házi Laboratóriumunkban.

Ha az első gép még nem is, de az 1982 tavaszán elkészült második típus már megfelelt azoknak a követelményeknek, melyet magunk elé állítottunk. A tőlténet innentől kezdődően ismert. Az eredmény kb. 200 gép. A fele a HCC klubban megépített HOMELAB II. a másik fele pedig az AIRCOMP 16 névre keresztelt BOSCOOP-PERSONAL gyártmány. A gép forgalmi ára 27 000 forint lett, amiről meg kellett állapítanom: túl sok ahhoz, hogy egy magamfajta diák a magnóra félretett pénzéből megvehesse.



A HOMELAB III ezért készült el 1983 nyárra. Ez a második gép mindenféle tapasztalatait összegezve, az akkori alkatrészkiínálást is figyelembe véve 10 ezer forint alatti alapgépet jelentett. A tapasztalatokhoz az is hozzátartozott, hogy sajnos állami gyártó cég még a legjobb indulat mellett sem tudja majd teljesíteni az általam kitűzött árat, így elsősorban saját gyártásra gondoltam. A korábbi gép hasznát alkatrészbe, dobozba, billentyűzetbe fektetve vártam, hogy kirukkolhassak a masinával. Ehelyett az történt, hogy a pénzem elfogyott, és hiába volt 100 gépre való RAM-om, NAND kaput nem raktároztam, márpedig a végén már a legelemibb alkatrészeket sem lehetett beszerezni; arról nem is beszélve, hogy ami akkor még filléres Tungstam-gyártmány volt, az most nyugati, és ötször annyiba kerül. Késérően kellett rádőbennem, hogy ebből így nem lesz semmi, így én is az OHIO SCIENTIFIC sorsára jutok, bár engem itt egyáltalán nem a kíméletlen konkurenciaharc tesz tönkre.

Elhatároztuk tehát, hogy nem takargatjuk tovább immáron bölcsődés korúvá cseperegett gyermekünket. Ha nem lehet belőle gép, legyen belőle KIT. Méghozzá magyar KIT. Olyan, amihez a vevő kénytelen beszerezni az alkatrészeket. Jól működő hivatalos csatorna híján turistaút, kiküldetés, esetleg segítőkéz rokon jöhet számításba a hazai kiskereskedelem mellett. Ennek persze meglesz az az előnye, hogy senki nem tudja majd egyszerre megterhelni a pénztárcáját, tehát ez tényleg zsebpénzből építhető-építhető gép lesz. Én csak arra vállalkozom, hogy az építéshez szükséges leírást, nyomtatott áramkört lemezt (NYÁK), a dobozt és a billentyűzetet biztosítom, és EPROM-ba égetem a BASIC interpretert. Ez talán nem túl sok, de a hiányzó rész egy gép esetében lelkesedéssel kipótolható. Tulajdonképpen így született meg a HCC-ben a korábbi 100 gép is, és a klub részt vállalt ebből az akcióból is. A HOMELAB szekció vállalta, hogy amennyire szükséges lehetőségeiből telik, bábáskodik a HOMELAB III fölött is. EPROM égetéssel, élesítési tapasztalatokkal, információkkal segítik majd az építkezők munkáját, és a későbbi szoftvereknek is fórumot biztosítanak.

HOMELAB

HOMELAB

ÉS MIT TUD A GÉP?

Úgy terveztük, hogy lehetőleg mindent tudjon vagy tudhasson a megfelelő bővítésekkel. Maga a nyák olyan, hogy statikus és dinamikus memória egyaránt kerülhet bele, így a gép 2 K-tól 64 K-ig tartalmazhat RAM-ot. Lehetséges, hogy valaki 2 K-val indul, és ahogy nőnek az igényei (és lehetőségei) bővíti a gépet, pusztán újabb IC-k beépítésével. A címkeosztás tetszőlegesen programozható, így RAM-nak is és a rendszerprogramot tároló EPROM-nak is többféle alkatrész használható (2716, 2732, 2764, 6116, 4116, 4164 stb.). CMOS-RAM (pl. 6116, 5516) használata esetén „nem felejtő” RAM-ot is lehet csinálni. A NYÁK-on elhelyezhető 2 gombakku kb. fél évig kitart. Most lássuk a displayt. Egy kép 32 sorból áll, és soronként 32 vagy 64 betű lehet. Ezt néhány átkötéssel fixen lehet beállítani vagy egy kapcsolóval átkapcsolhatóvá lehet tenni. Mi a 64 betűs változatot ajánljuk, de ez jó minőségben csak videóbemenetről működik. A legtöbb tranzisztoros tv-nél egész egyszerű kihozni egy videóbemenetet, de gondolva azokra, akik nem akarnak kótázni tv-jükben, van egy modulátor is a NYÁK-on. Sajnos beépített teljes grafika nincs, de cserébe a karakterkészletet úgy próbáltuk megválasztani, hogy a magyar betűkön túl tartalmazzon egy kvázigrafikus karakterkészletet és egyéb grafikus jeleket is, amivel koordinátarendszert, oszlopdiagramot, digitális idődiagramot, nyulat, kutyát, vitorlást stb. lehet rajzolni. A billentyűzet hardverje 8x10-es mátrixot bír el. Mi ebből csak 60 gombot használtunk fel. Ebben benne vannak a magyar betűk, független cursor-mozgatások, és két funkció gomb is. Így a SHIFT megmarad a nagybetű/kisbetű váltásnak, míg a funkció gombbal meghatározott jelek vagy szövegek hívhatók elő az egyes billentyűkkel.

Kazettás magnó természetesen kapcsolható a géphez, és a beolvasó elektronikája nagy és kisjelű magnókhoz egyaránt alkalmas. Nem esett még szó róla, pedig fontos: van a gépben egy PIO is. Ez a felhasználó által tetszőlegesen programozható, így a nyomtató lekezelésén túl bármilyen 16 bites mérésre, vezérlésre stb. felhasználható, vagy játék-bemenetnek alkalmas.

A gép áramellátását egy 5 V max. 800 mA stabilizált tápegység biztosítja. Ezt egyelőre mindenkinek magának kell megoldani.

A hardverhez tartozik az is, hogy a memória-felosztást adó PROM-címgenerátor egyszerre kétféle kiosztásra is beégethető, és ez programból átkapcsolható. Ez biztosítja, hogy 64 K esetén a ROM helyén eltűnő memória a másik lapon elérhető, ill. ezzel lehet megoldani CP/M fogadásának előfeltételét, a csupa RAM felosztást. A CP/M már működik a gépen, de nem elégedtünk meg ezzel. Most úgy próbáljuk átalakítani, hogy további 64 K RAM-mal a rendszer lényegesen felgyorsuljon. (Hogy floppy honnan lesz hozzá azt nem tudom!)

Van a HOMELAB III-hoz egy beszélő bővítés is. Ezt a géphez csatlakoztatva a gép tetszőleges BASIC-ben beprogramozott vagy beírt magyar szöveget ki tud mondani, sőt még hangsúlyozni is képes a mondatokat. Alkatrészigénye minimális, egy chip kivételével minden megkapható hozzá itthon is.

Színes grafikai bővítést nem szándékozunk építeni hozzá, ellenben a klubtagok már látták működni az 512x256-os fekete-fehér grafikát. Előbb-utóbb ebből is KIT lesz, de erre még várni kell.

A SZOFTVER

A gép alapszoftverje tulajdonképpen meg-egyezik a korábbi gép BASIC-jével. Persze

eltérések akadnak, hiszen mások a gép lehetőségei, de a kompatibilitás (felülről) biztosított.

A HOMELAB II (AIRCOMP 16) programjai kazettáról gond nélkül beolvashatók és futtathatók. Emiatt a kompatibilitás miatt itt most nem is részletezem az alap BASIC tulajdonságait. Viszont ismertetném az új utasításokat és lehetőségeket. Bevezettük az INKEY és INKEY\$ változókat, és a REM utasítást. Ezeket eddig, csak kicsit körülményesen lehetett pótolni. A BEEP új utasítás elfűyüli a mögéje írt stringet. Egy-egy karakter, egy-egy hangnak felel meg, és 32-féle ritmus is beállítható, akár menet közben is.

Bevezettük a CUR X, Y-t is ami a PRINT-ben és INPUT-ban a cursort a képernyő tetszőleges pontjára állítja. A PRINT és a LIST printer is tud kezelni.

A MON új utasítás MONITOR-parancsokat hajt végre a BASIC-ben. A MON után írt stringet monitorparancsként végrehajtja, és visszatér a BASIC-be. A MONITOR egyébként a „hagyományos” HOMELAB MONITOR kiegészítve a nyomtatót kezelő rutinokkal. Ezekon kívül két további utasítást láttunk el operandussal. Az egyik a RESTORE A, amelyik az A-adik sorban elhelyezett DATA utasításra állítja vissza a READ olvasómutatóját. A másik a NEW utasítás, ahol meg lehet adni azt a decimális memóriacímet,

ahonnan a BASIC-programot felépíti a rendszer. A PLOT utasítás viszont szükségelt. Mivel csak kvázigrafika van, 128x96-os felbontás érhető el vele. A BASIC-en kívül már elkészült a Bővített Monitor és Assembler, a dupla pontosságú aritmetika, és a Bővített BASIC.

A BASIC bővítés hexadecimálisan és binárisan is számol, van benne kerekítő függvény, MIN, MAX, FRA függvény, és a számok formattált kiírása is lehetséges. Egyszerre több független program is lehet a gépben, lehet programokat összeilleszteni, és VERIFY parancs is van.

Az ASSEMBLER egy egyszerű, de nagyon jól használható, sorról sorra és oda-vissza fordító assembler, a duplapontos pedig 16 jegyre képes számolni.

Láttunk már a gépen működni FORTH-ot és szimbolikus Assemblert is, és hamarosan ezek is standard programbővítések lesznek. Megjelent már az első program füzet is, ami a klubtagok, és az országban elszórt lelkes Homelabosok programjait tartalmazza.

MI KELL HOZZÁ?

Hát az attól függ. Mint a hardver leírásból látható, ez nem egy merev gép. Itt az alkatrészigény a kitűzött céltól függ.

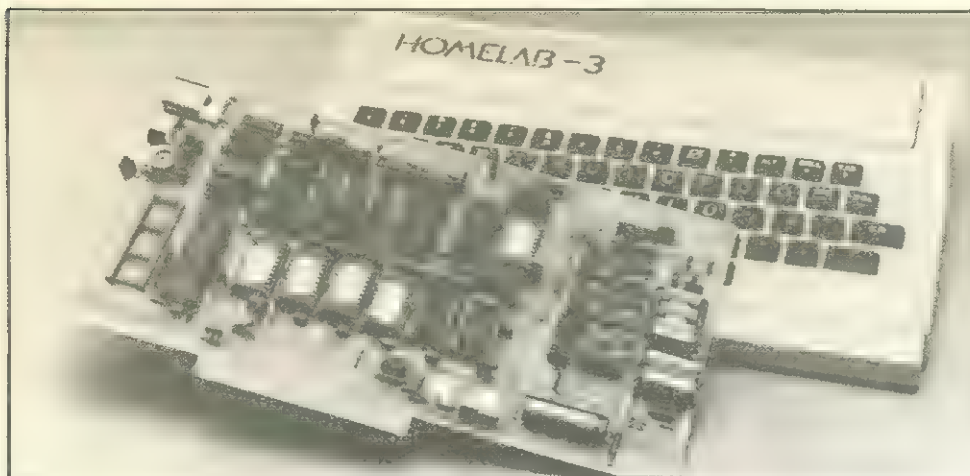
Ezek szerint a 2, 16 és 64 K-s kiépítések alkatrész költsége durván 3000, 4500 és 9000 Ft. Hangsúlyozni kell azonban, hogy

A HOMELAB 3 kulcsszó-készlete

ABS()	AND	ASC()	ATN()
BEEP	CALL	CHR\$()	CONT
COS()	CR	CUR	DATA
DIM	END	EXP()	EXT
FOR	FRE()	GOSUB	GOTO
HM	IF	INKEY	INKEY\$
INPUT	INT()	LEN()	LFT\$()
LIST	LOAD	LOG()	MID\$()
MON	NEXT	NEW	NOT
ON	OR	PEEK()	PI
PLOT	POINT()	POKE	POP
PRINT	READ	REM	RESTORE
RETURN	RGH\$()	RND()	RUN
SAVE	SGN()	SIN()	SQR()
STEP	STR\$()	TAN()	THEN
TO	USR()	VAL()	

A HOMELAB 3 magyar szókészlete

ABSZ()	ÉS	KOD()	ATG()
HANG	REND	JEL\$()	TOVABB
COS()	SZIN	HELY	ADAT
TÖMB	VÉGE	EXP()	BÖV
CIKLUS	TAR()	ALPROG	FOLYT
LEG	HA	GOMB	GOMB\$
KÉRDEZ	EGÉSZ()	HOSSZ()	BAL\$()
LISTA	TÖLT	LN()	KÖZ\$()
MONITOR	KÖV	ALAP	NEM
ELAG	VAGY	VESZ()	PI
RAJZ	PONT()	TESZ	KILÉP
IR	OLVAS	MEGJ	ALLIT
VISSZA	JOBB\$()	VÉL()	RAJT
TÁROL	SIGN()	SIN()	GYÖK()
LÉPÉS	SZÖV\$()	TG()	AKKOR
AMIG	GÉPI()	ÉRTÉK()	



terheltek. Nem esett szó eddig a billentyűzet-ről. Itt sajnos valódi jó megoldás híján több változat is lehetséges.

1. Sikerül beszerezni 60 db nyomógombot. Ekkor a megfelelő mátrixot összehuzalozva 100%-os megoldáshoz jutunk. Vigyázat! A mechanikus nyomógomb itt jobb, mint a Hall-generátoros. Ez utóbbinál a mátrix megvalósításához további hardver is szükséges.

2. Fóliatasztatúra, melynek a NYÁK-lemeze és öntapadós borítása rendelkezésre áll, viszont ezek összeállítását az ezzel foglalkozó cégek túl drágán vállallják. Így marad a kísérletező kedv a fent említett anyagokból.

3. Gumimembrános-vezetógumis tasztatúra. ezek az árak legalább $\pm 50\%$ -os hibával

Ez egy saját fejlesztésű billentyűtípus, és a fröccsöntött dobozzal együtt a SPECTRUM-hoz hasonló megoldást ad.

ÉS MIBE FOG KERÜLNI?

A KIT-et is több változatban kínáljuk. Az itt felsorolt tételek külön-külön is igényelhetők.

1. alap-NYÁK+dokumentáció+alapszoftver beégetés: **1500 Ft.**
2. Fóliatasztatúra NYÁK és öntapadós borító: **800 Ft.**
3. gumimembrános billentyű+doboz (ez csak együtt működik): **1800 Ft.**

4. Assembler program (2K) beégetés **400 Ft.**
5. Bővített Basic (2K) beégetés **400 Ft.**
6. Duplapontos aritmetika (4K) beégetés **400 Ft.**
7. CP/M illesztőkártya (+ rendszerlemez) **3000 Ft.**
8. Beszélő kártya + programbeéptítés (8 K) **3000 Ft.**

Mindezeket a részegységeket Kardos József kiskereskedő boltjában megkaphatják.

3. Érdeklődni és a klub munkájába bekapcsolódni a kedd esti összejöveteleken lehet.: Belvárosi Művelődési és Ifjúsági Ház HCC HOMELAB Klub

Budapest V., Molnár u. 9.

Összejövetelek minden kedden 18-21 óráig.

BIZTATÓ

Az eddig elkészült kb. 300 gép éledése viszonylag simán ment, kizárólag az összeszerelési hibák kijavítására korlátozódott. Pontos, körültekintő építés esetén beállítandó, behangolando alkatrészek nincsenek, minden biztonságosan működik.

Végezetül hadd fejezzem be még egy személyes gondolattal. Szeretném ha egy-két év múlva egy középiskolás úgy kezdené a cikket: „Jó volt az a HOMELAB III. de én már tudok egy jobbat!”

ELEKTRON

ALKATRÉSZ BÖNGÉSZDE

ÉRDEMES MEGTEKINTENI ÁRUKÍNÁLATUNKAT!

Híradástechnikai alkatrészek és tartozékok gazdag választékával várják szakembereink a kedves vásárlókat!

- félvezetők (memóriák, uP, TTL, IC-k, tranzisztorok stb.)
- RC elemek
- forrasztástechnikai cikkek
- trafók
- mikrokapcsolók
- különféle híradástechnikai csatlakozók
- tartozék jellegű alkatrészek
- vezetékek

Az egyedi megrendeléseket rövid határidőn belül teljesítjük.

KÖZÜLETEKET IS KISZOLGÁLUNK!

Cím: ALKATRÉSZ ELEKTRON BÖNGÉSZDE Budapest IX., Mihálikovics u. 23.
EGYSZERŰEN MEGKÖZELÍTHETŐ: metróval a Nagyvárad térig Telefon: 137-611
Nyitva: hétfő, kedd, szerda, péntek: 8.30-17-ig. Csütörtök: 9.30-18-ig, szombaton: ZÁRVA

**KÜLÖNBÖZŐ SZÁMÍTÓGÉPEIT, PERIFÉRIÁIT
HÁLÓZATBAN AKARJA MŰKÖDTETNI?**

megoldja problémáját a

COBUS

LOKÁLIS HÁLÓZAT ÉS A

LANPBOX

ÁLTALÁNOS CÉLÚ LOKÁLIS HÁLÓZATI CSATOLÓ

A független külső csatoló alkalmazásával a már meglévő számítógépek és perifériák egyetlen hálózatba kapcsolhatók.

COBUS

LOKÁLIS HÁLÓZAT

Az általános célú lokális hálózati csatolók összeköttetésére modern csomagkapcsolt lokális hálózati technológiát használjuk.

JELLEMZŐI:

- CSMA/CD hálózatvezérlési eljárás, gyors ütközésfeloldással,
 - csomagkapcsolásos adatátvitel,
 - 1 Mbit/sec átviteli sebesség,
 - hurok nélkül busz hálózati architektúra,
- 600 méteres kábelszakaszokból épített max. 1000 m kábelhossz,
 - lehetséges csatoló szám hálózatonként 99,
 - az átviteli közeg 75 Ohmos TV-kábel.

LANPBOX

ÁLTALÁNOS CÉLÚ LOKÁLIS HÁLÓZATI CSATOLÓ

Kapcsolatot teremt az egy épületen belüli, egymással nem kompatibilis berendezések között.

Biztosítja számítógépportok és perifériák megosztott használatát.

Kétféle kiépítés:

- nyolc V. 25 soros aszinkron és két párhuzamos port,
- két V. 24 soros aszinkron és egy párhuzamos port.

Az aszinkron portok karakterformátuma és -sebessége portonként változó.

A hálózati szoftver PAD (X. 28) jellegű, illetve adatszállítási szintű szolgáltatásokat nyújt. Helyi, illetve távoli hálózati felügyeleti, konfigurálási és vizsgálati szolgáltatások.

Beépített hálózati interface.

FEJLESZTŐ: MTA SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÉS AUTOMATIZÁLÁSI KUTATÓ INTÉZET

További részletes felvilágosítást ad: Széll Zoltán. Tel.: 202-604

MTA-SZTAKI COSY Műszaki Fejlesztő Leányvállalat

Budapest XIII., Tisza utca 8. *Levélcím:* 1365 Budapest 5 Pf. 690



BEVEZETŐ

1. ROM és RAM	81
2. Hová írjuk a gépbe a gépi kódú programunkat?	92
3. Gépi kódú program beírása	92
4. A CPU regiszterei	93

GÉPI KÓDÚ UTASÍTÁSOK

AZ LD utasítások	93
PUSH és POP utasítások	96
DJNZ — ciklusszervezés	96
Aritmetikai és logikai műveletek	97
1. 16 bites INC és DEC	97
Mintaprogram	
2. 8 bites INC és DEC	99
FLAGEK	
3. Összeadó és kivonó utasítások	100
8 bites összeadás: ADD, ADC	
8 bites kivonás: SUB, SBC	
4. Összehasonlítás: CP	102
5. Logikai műveletek: AND, OR, XOR	102
6. 16 bites összeadás és kivonás	102
Ugró utasítások (elágazások): JP és JR	103
Szubrutin hívás	103
CALL és RETURN	
Restart: RST	
Bit-műveletek	105
BIT SET, RES	
Rotálás, shiftelés	
Blokkmozgatás, keresés	106
A Z80 és a külvilág kapcsolata	108
Input, output	
Interrupt	
Cserעותasítások	109
Egyéb utasítások	109

KÓDTÁBLÁZAT

SORVEZETÓ

A személyi számítógépek megjelenésétől kezdve egyre többen jutnak gép közelébe, tanulnak, játszanak. Sokan megismerkednek a BASIC nyelvvel, programokat írnak. Az elkészült programok gyakran más hatást keltenek, mint amit a tervezőjük megálmodott, pl. szembántóan villódzva változnak az ábrák, vagy csigalassúsággal mozognak a versenyautók. Ilyenkor nem mindig nyilvánvaló, hogy programozási ügyetlenség, a számítógép fogyatéka vagy a BASIC korlátjai okozták a kellemetlen meglepetést. Saját magunk és kedvenc gépünk tudásába vetett hit hamar kimondatja: **gépi kódban kell megírni a programokat**, de legalábbis egy részét. Ezt a véleményt az is erősíti, hogy a közkezdelt látványos játékprogramok többsége gépi kódban készült.

Nemegyszer hallottam már, hogy a gépi kód „magasabb szintű”, mint a BASIC. Ez persze nézőpont kérdése. Lehet, hogy valaki egy zsák alkatrészt magasabb szintű kiszolgálásnak tekint, mint egy kész autót, mondván: többféle összeépítési stb. lehetőség van benne. De a számítástechnikai szaknyelv a BASIC nyelvet mondja magasabb szintűnek, mert használatával rengeteg rabszolgamunkától, gépies tevékenységtől mentesülünk, nagyobb hatáskörű, átfogóbb utasításokat adhatunk, mint gépi kódban. A technikai részletek kérdése a BASIC-programozás előtt rejtve maradnak. S hozzá kell még tennem: a BASIC nyelv éppen csak hogy részleggel a „magasabb szintű programnyelv” megítélő címre.

Éppen egyszerűsége miatt sikerült aránylag kis méretű memóriákba belefértetni azt a tudást, amire a gépnek szüksége van a BASIC nyelv megértéséhez, de se szeri, se száma a legalább ilyen fejlett programnyelveknek. Valószínűleg többen kaptak már más programozási nyelvhez kazettát kasszálógépjükhöz. Semmi technikai akadály nincs annak, hogy ezeket a BASIC-hez hasonlóan a gépbe beépítve árujják.

A gépi kódú programozással kapcsolatban tisztában kell lennünk az-
al, hogy több nehézséggel jár, mint a BASIC használata. Igaz ugyan, hogy egy jó assembler-editor birtokában megszabadulhatunk a gépi kódú programozással járó kényelmetlenségektől – de azért ránk is jut még bőven. Mindenekelőtt sok olyan adatot kell tudnunk gépjünkről, amelyek a BASIC-használók számára lényegtelenek. Esetleg a gép áramköreiről (IC-iről), kivitelezéséről is pontosabb ismeretekre lesz szükségünk.

Milyen előnyöket várhatunk a gépi kódú programozástól?

Elsősorban azt, hogy a gépünk minden beépített hardver lehetőségét kihasználhatjuk. Ez általában a gép és a külvilág közötti kapcsolattartás vonatkozásában jelentős. Egyes programjaink valóban gyorsabbak lesznek – de gépi kódban is könnyű ügyetlen, lassú programot írni. Gépi kódban megtehetjük, hogy egyes résztevékenységek megoldására számunkra kedvezőbbnek tűnő utat választunk, mint a BASIC interpreter tervezői tették.

De semmiképp se feledjük: **a gépi kód nem csodaszor!**

ZX81 gépünk gépi kóddal ingerelve sem fog 16 színrű finomgrafikás képernyőt adni. Ne fűzzünk hozzá csalfa reményeket – de akinek van kedve, ideje, jöjjön! Lássuk a medvét!

Leírásunkban a Z80 mikroprocesszorról lesz szó.

Nem, nem nyomdahi! Valóban Z80, és nem ZX80 vagy 81 – azok személyi számítógépek – igaz, mindkettő Z80-nal működik, az a lelke. De Z80-nal dolgozik a ZX Spectrum és a HT 1080Z is. Ez azt jelenti, hogy ezeknek a gépeknek közös a gépi kódú nyelve. Ugyanezt a nyelvet „beszéli” az AIRCOMP, a Boscoop gépe is, meg a nemrég megjelent PRIMO. Ez azt jelentené, hogy ha már a BASIC programok nem csereberélhetők e gépek között, legalább a gépi kódú programok átvehetők? Sajnos, a gépek is úgy vannak ezzel, mint az emberek: lehet, hogy egy nyelvet beszélnek, de attól még előfordul, hogy mindenki mást akar mondani – vagy ami még rosszabb, ugyanaz a szó vagy mondat egy más környezetben más eredményez, más jelent. A továbbiakból ennek is kiderül az oka.

Maga a Z80 mikroprocesszor egy elég nagy tudású, sok műveletet ismerő „számítógép”. Még saját belső memóriája is van, igaz csak 208 bit (nem byte!), amit a programozó közvetlenül használhat. Egyik gyártójának leírása szerint 158 műveletet ismer, de birtokomban van egy olyan lista is, amelyen 694 utasítás szerepel – s még ez sem teljes: két sorozatot „nem hoztak nyilvánosságra”. A ZX81 és Spectrum kézikönyvekben levő lista 256 sorban tartalmaz 1–3 utasítást. Most melyik kiadványnak van igaza? Az elírásoktól eltekintve, talán mind-egyiknek. Bizonyos utasításcsaládot az egyik lista egynek számol, a másik pedig tételesen felsorolja. De ez egyben jó hír a gépi kódot tanulóknak: ügyes csoportosításban egyszerre nagy „családot” lehet megjegyezni.

Kívülről nézve a Z80 egyetlen, nem is olyan nagy méretű IC: kb. 5,3 cm hosszúságú, 1,5 cm széles, 40 lába van. Belsejében egy kis szilícium-lapocskán néhány tízezer tranzisztornak megfelelő kapcsolás található. Az ember azt hinné, hogy ez a sok kapcsolási elem épp hogy effer a tokban – de nem így van! Az IC tulajdonképpen más okokból ilyen nagy kívülről (pl. hőleadás, meg a lábak is szabványfoglalatba

csatlakoznak stb.): az a bizonyos „morzsa” fél négyzetcentiméter sincs!

Miért van 40 láb? Ezek közül kettő a tápfeszültség (5 V), egy az úgynevezett órajel (néhány millió „négysszög jel” másodpercenként). 16 lábon küld ki olyan jeleket, amiből a hozzá kapcsolódó, pl. a memória-áramkörök megtudják, melyik rekeszükkel akar dolgozni a Z80, 8 lábon zajlik a rendszeres adatcserebe. A többi kivezetéseken fontos vezérlőjeleket ad/vesz a mikroprocesszor. Például meg kell mondja: memória vagy input/output egység az, amivel foglalkozni akar, írni vagy olvasni szándékozik stb.

A Z80 mikroprocesszor másodpercenként néhány milliónál nagyobb vizsgálja a lábain levő feszültségértéket (ezek jelentik számára a külvilág ingereit), s a következő pillanatokban ezektől függően végzi tevékenységét. Ennek eredményeként egyes kivezetésein „magas” (több mint 2,4 V), vagy „alacsony” (max. 0,4 V) feszültség jelenik meg.

Amikor bekapcsoljuk a gépünket, vagy amikor megnyomjuk a RESET gombot, a Z80 egy erre szolgáló lábán érzékeli: most törölnie kell regisztereit (kis belső memóriarekeszeit), többek között az úgynevezett „programlépés-számlálót” (PC: Program Counter). Ez számunkra azért érdekes, mert a Z80 minden utasítás végrehajtása után a következő tevékenységbe kezd:

A PC tartalmát a 16 címvezetéken a kapcsolódó áramkörök tudomására hozza, megfelelő vezetékein bejelenti, hogy memóriából akar olvasni, majd egy kicsit vár. Ezalatt a memória-áramkör (IC) felébredhet, tudomásul veszi, hogy hozzáfordultak, érzékeli, hogy író vagy olvasó műveletet kell végeznie, s azt is, hogy melyik rekeszről van szó – ezt mondja meg a 16 címvezeték. Induláskor a Z80 állapota azt jelenti, hogy a 0 című memóriarekesz tartalmát kérdezi. Ennek megfelelően a memória áramkör a 8 adatvezetékre írja a 0 című rekeszének tartalmát. Most ismét a Z80-on a sor: ezt a jelet mint az elvégzendő utasítás kódját értelmezi, s hozzákezd annak végrehajtásához. A továbbiak természetesen attól függnek, hogy mi volt a beolvasott kód. Akit érdekel, hogy gépén mi is ez az első kód, kérdezze meg gépét:

PRINT PEEK (0)

Természetesen most nem alacsony és magas feszültségértékek jelennek meg a képernyőn, hanem egy 0–255 közötti egész szám. De ez már a BASIC tulajdonsága – pontosabban a PEEK függvényé – amely a memóriarekeszek tartalmát mindig úgy jelzi ki, mintha az egész számot jelentene, a 0–255 számkörből. Arról persze szó sincs, hogy a Z80 ebbe belekeveredne: ő most utasítást vár, akként is értelmezi a beolvasott jelet. Persze a BASIC-ben is lehetne egy olyan függvény, amely nem szám, hanem utasítás-értelmezésben fejt vissza a beolvasott jelet, sőt azt ki is írhatná ékes magyar nyelven, de ez nem szokás. Nekünk persze ez most hiányzik. Mások is jártak már így – meg is írtak már nem egy olyan programot, amely ha nem is magyarul, sőt nem is angolul, de legalább angol rövidítésekkel kiírja, hogy mit jelent az egyes memóriarekeszekben levő jel, ha utasításkódnak tekint a processzor. Az ilyen programokat nevezik DISASSEMBLER-nek. Egy ilyen program tehát gépi kódról az angol rövidítéseket használó ASSEMBLER-re fordít. Ez már közelebb áll az emberhez, meg lehet szokni. Egy disassembler birtokában sokat tanulhatunk a profi programozóktól, elleshetjük műhelytitkaikat, megfejthetjük – időnként elég fáradságos munkával – hogyan dolgozik a gépünk, saját gépi kódú próbálkozásainkat egy ASSEMBLER-EDITOR program segíthet a géppel megértetni. Akinek ilyen programok nem állnak rendelkezésére, azok is követhetik sorozatunkat. Elmondjuk majd, hogy ilyen csodaprogramok nélkül, egyszerű eszközökkel – igaz, egy kicsit több munkával – hogyan közelíthetjük gépünkkel gépi kódú utasításainkat.

1. ROM ÉS RAM

Már említettük, hogy a Z80 mikroprocesszort a kivezetésre adott „magas”-„alacsony” feszültségsszintekkel lehet a kívánt művelet elvégzésére ösztökélni. Azt, hogy ezek a vezérlőjelek a megfelelő pillanatban a megfelelő értéket vegyék fel, a Z80-hoz kapcsolt memória-IC-k biztosítják. Ehhez természetesen ezeket a memória-IC-eket megfelelően elő kell készíteni. A BASIC értelmező programjával nincs is semmi gondunk: ezt az IC gyártásakor „beégették” az erre alkalmas ROM-ba. A ROM betűszó: Read Only Memory = csak olvasható memória. Az elnevezés arra utal, hogy ez a memóriatípus olvasható, de pl. programból nem írhatunk bele – egyszerűen nincs felkészítve arra, hogy tartalmát megváltoztathassuk. Előnyös tulajdonsága, hogy ki-kapcsoláskor sem felejt el a beégett programot. Elég bekapcsolni a berendezést, és a gép máris „érti” a megfelelő (esetünkben: a BASIC) nyelvet.

Saját gépi kódú programjainkat nem tervezzük ilyen halhatatlannak: megelégszünk azzal, hogy ha begépelés, esetleg kazettáról való betöltés után futtathatók. Ezért RAM típusú memóriába írjuk – ugyanúgy, ahogy a BASIC értelmező is RAM-ba írja BASIC programunkat vagy a különböző változókat. A RAM is betűszó: Random Access Memory = véletlen elérésű memória. Az elnevezés egészen más szempontokat

tükröz, mint a ROM neve: azt hangsúlyozza, hogy ha akarom, kiolvashatom belőle pl. a 713. rekesz tartalmát anélkül, hogy az előtte álló 712 memóriarekeszt kiolvasnám. Számunkra is lényeges ez a tulajdonság, de az is, hogy írni lehet bele. Ért olyan utasítást, hogy pl. a 713. rekesz tartalmát írja át 85-re. Ilyenkor a régi tartalom visszavonhatóanul elvész.

Az eddigiekből legalábbis gyanús lehet: a gépi kódú program írójának tudnia kell, hogy mely memóriarekeszek tartoznak ROM, ill. RAM típusú áramkörökhöz. Ez így is van! Ezért a leggyakoribb géptípusokhoz az 1. táblázatban megadjuk ezeket a címeket. Látható, hogy a címeket kétféleképpen is leírtuk: tízes és tizenhatos számrendszerben. Majd később meglátjuk, melyik mikor használható.

	ROM	RAM
HT 1080Z	0000-35FF (0-13824)	3C00-7FFF (15360-32767)
ZX81 alapgép	0000-1FFF (0-8191)	4000-43FF (16384-17407)
ZX81+16KRAM	0000-1FFF (0-8191)	4000-7FFF (16384-32767)
Spectrum 16K	0000-3FFF (0-16383)	4000-7FFF (16384-32767)
Spectrum 48K	0000-3FFF (0-16383)	4000-FFFF (16384-65535)
Primo 16K	0000-3FFF (0-16383)	4000-7FFF (16384-32767)
AIRCOMP-1	0000-3FFF (0-16383)	4000-7FFF (16384-32767)
AIRCOMP-32	0000-3FFF (0-16383)	4000-C3FF (16384-50175)

Itt említem meg, hogy a K az 1024 jele a számítástechnikában. Így $58 K = 58 \cdot 1024 = 59392$, $64 K = 64 \cdot 1024 = 65536$. Tekintve, hogy a memóriák címezését 0-tól szokás kezdeni, 64 K RAM a 0-65535 címek használatát teszi lehetővé.

2. Hová írjuk a gépbe a gépi kódú programunkat?

Sajnos nem elég a RAM címeket ismernünk – azt is tudnunk kell, hogy ezek közül melyiket használhatjuk szabadon, és melyiket használja a gép, pontosabban a BASIC. Ebben is eltérnek a gépek. Kialakult azonban néhány olyan módszer, amely megfelelő módosítással csaknem minden gépen alkalmazható, és a gépi kódú rész(ek) a BASIC-kel együtt használhatók.

Talán az a legszimpatikusabb változat, mikor a BASIC-kel közöljük: a RAM bizonyos részéhez nem nyúlhat. Ez a kedvelt módszer egyes

gépeknél kellemetlenné válik, ha a nagy fáradtsággal összehozott gépi kódú programot kazettára akarjuk menteni: a BASIC esetleg komolyan veszi, hogy ehhez a területhez semmi köze – nem is hajlandó SAVE-elni.

Egy másik módszer: a gépi kódú programot REM utasításokba írjuk be, általában egyszerű segédprogram segítségével. Ha van kész segédprogramunk, kis mértékben pótolja a már korábban említett ASSEMBLER-EDITOR-t. Ha nincs, gépünk memóriatérképét, kódtáblázatát és programtárolását ismerve megírhatjuk. Balogh Györgyi cikkére (l. az Ötlet 1984. március 1. (88.) számában) és a számtalan hozzászólásra gondolva ez nem lesz reménytelenül nehéz feladat. Mi is közlünk néhány géphez ilyen programot a következőkben. A REM-ben tárolt gépi kódú részt a programmal együtt gond nélkül lehet kazettára kivinni, ill. onnan beolteni. Esetleg a hibák javítására felhasználhatjuk a BASIC-sorok javítására szolgáló lehetőségeket. Ügyelnünk kell azonban arra, hogy egyes számítógépek szerkesztéskor akarattunktól függetlenül is módosítsák a REM sorokat! Ugyan-csak problémát okozhat az is, hogy ha a gépi kódú rész pl. a 130 REM...

programsorba kerül, akkor minden olyan változtatás, amely kisebb sorszámú BASIC programsorra vonatkozik, a memóriában eltolhatja (előrébb vagy hátrébb helyezheti) a gépi kódú utasításokat. Ez bizonyos esetekben kellemetlen hibák forrása lehet. Ezért az 1 REM, sőt a 0 REM sorba írunk elsősorban. Az sem előnyös, hogy programunk listázásakor automatikusan megjelenik (elég érthetetlen formában) a gépi kód nyoma.

Egy harmadik módszer szerint a gépi kódú programot egy BASIC program alakítja ki egy karakterváltozóban vagy egy tömbben. Ügyelni kell arra, hogy értékadásnál általában nemcsak a szóban forgó változó változtatja értékét, hanem esetleg a többi változó is előrébb/hátrébb kerül a memóriában. Ezt a nehézséget úgy lehet kikerülni, hogy ha a gépi kódú programrészt tároló változó kialakítása előtt egyetlen más változónak sem adunk értéket. A meglehetősen bonyolult eljárás egyetlen előnye: a BASIC listán nem jelenik meg, s (idegen számára) nem is olyan könnyű megállapítani, hogy hol van a program, melyik változó rejti.

Láthatjuk tehát: a gépi kódú program helyének kiválasztása általában kompromisszumokkal jár. Tegyük fel, hogy döntöttünk, vagy kaptunk egy-két jó tanácsot, és rászántuk magunkat: a felsorolt lehetőségek közül melyiket válasszuk. De a lényeg hátra van: mi lesz maga a gépi kódú program?

3. Gépi kódú program beírása

Már említettük: a HT és a Sinclair gépek BASIC-ből nem értik a gépi kódot. De kihasználjuk, hogy a memóriának is, a Z80 mikroprocesszornak is mindegy, hogy amikor beleírunk, mire gondolunk: száma, karakterre, utasításra, tv-képre stb. Ha egy memória rekeszt azért olvas el a Z80, mert utasításkódot vár, akkor azt annak is fogja értelmezni. Ha tehát egy táblázatból rájövünk, hogy pl. a HT 1080Z BASIC-e az LD B,C gépi kódú utasítást, az A karaktert és a 65 egész számot (bizonyos feltételek esetén) egyformán tárolja, akkor a LD B,C utasítás memóriába írására akár a POKE... 65 utasítás, akár az A karakter bevitele megfelel. Nézzünk ezekre egy-egy példát!

Balogh Györgyi idézett cikkéből világos, hogy ha a HT 1080Z gépen egy program első sora

10 REM
akkor a REM utáni 3. pont a 17 136 memóriacímen tárolódik, ha csak nem bűvészkedtünk előzőleg a géppel. Ezt bemutatathatjuk egy POKE 17136,65 utasítással. Így egyben azt is látjuk: a 65 egész számot a POKE ugyanúgy kódolja, mint a BASIC interpreter az A betűt. Ha most még bebetetnénk gépünket, és azt mondanánk neki, hogy a 17136 címen egy gépi kódú program kezdődik:

```
SYSTEM NEW LINE
/ 17136 NEW LINE
```

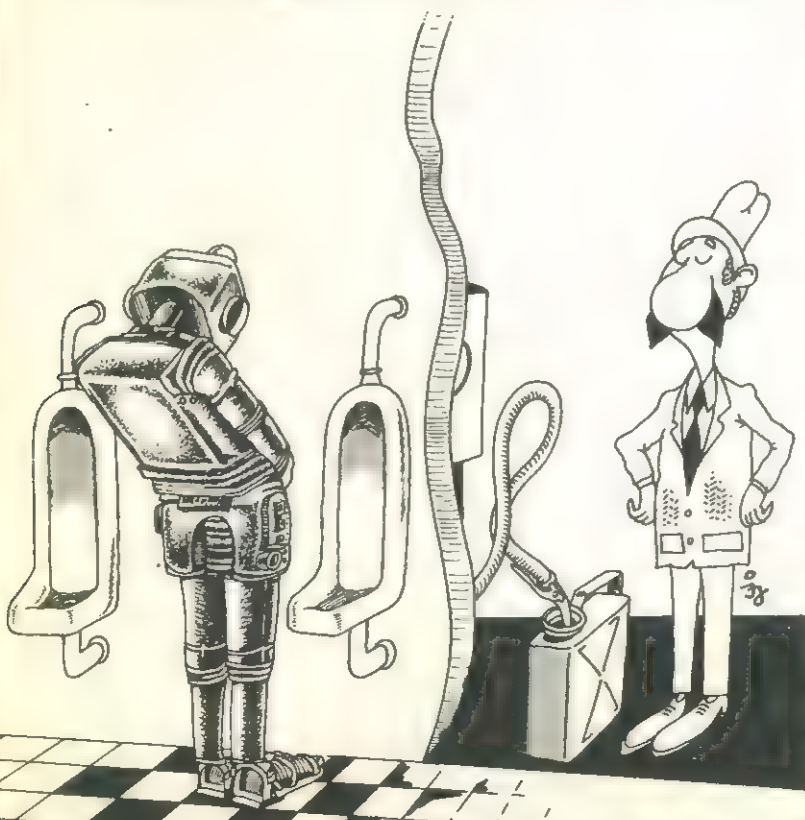
akkor számára ez nem 65-öt, nem A betűt, hanem egy LD B,C gépi kódú utasítást jelentene. De persze ennek a „gépi kódú program”-nak (micsoda nagyképszerűség!) se füle, se farka: ne csodálkozzunk tehát, ha hibajelzést kapunk.

Persze, ha nem 65-öt, hanem 201-et írunk, akkor már lehet némi reményünk: ez a gépi kódú RETURN utasítást. A SYSTEM-mel mégis megakadunk. (Aki akarja, erőltesse:

```
10 REM .....
20 POKE 17136,201
30 POKE 16526,240
40 POKE 16527,66
50 Z =USR (0)
60 ? "KESZ"
```

is ugyanezt a gépi kódú rutint indítja, de most a RET jó helyre küld vissza.)

Ne essünk tévedésbe! Ami itt le van írva, az egy BASIC program, legfeljebb a benne levő POKE utasítások címei miatt a szokásosnál több ismeretet tételez fel. Az a gépi kódú rész, amiről szó volt: egyetlen-



SORVEZETŐ

egy byte, mégpedig a 17136-os memória-rekeszbeli gépi kódú RET. Ez a BASIC program írásakor még nem volt ott, a 20 jelű sor tette bele a RUN után. Nézzük meg, mi lett belőle (LIST)!

A 30 és 40 sor a 16526, 16527 rekeszekbe teszi a 17136 számot, 256-os számrendszerben (számoljunk utána: $240 + 256 \cdot 66 = 17136$). Azért ide, mert a BASIC interpreter részletes leírása szerint a BASIC program az USR függvény megtalálásakor ezen a helyen nézi meg, hogy hol kezdődik a gépi kódú programrész. Az 50. sor szerepe: a USR függvény indítása. Lehetne PRINT USR(0) is, csak a függvényekre vonatkozó helyesírást (szintaktikai szabályokat) kell betartanunk, a Z változóknak semmi egyéb szerepe nincs. A 60. sor a kísérletező kedvűek megnyugtatóra szolgál: a gép és gépi kódú rész lefuttatása után visszatárolt a BASIC programba, s folytatta annak végrehajtását (természetesen úgy, hogy egy bizonyos értéket beletett a Z változóba).

Érdemes ezt a primitív programot jól megérteni, mert más gépi kódú utasításokat „pókolva” a 10 REM.....-be, akármilyen (rövid) gépi kódú zsongénket futtatni tudja. Aki óvatos, vigye ki kazettára, még futtatás előtt. Így ha lemerevedik, meghal a rendszer kísérletezés közben, még ezt a pár sort sem kell ismét legépelni. Hosszabb programoknál ez feltétlenül megéri az időt.

ZX81 és Spectrum-használók is szeretnek az első REM-ben tárolni gépi kódú programot. A semmitmondó

10 REM.....

azonos lehet minden gépre, a memória-címet a kézikönyvek alapján meg lehet határozni. (Egy teljesen leírt programot találhat a kedves olvasónk a 97. oldalon.)

4. A CPU regiszterei

Ahhoz, hogy a gépi kódú utasításokat helyesen értelmezzük, a Z80 CPU (Central Processor Unit=központi feldolgozó egység) felépítéséről is tudnunk kell egyet-mást. Már említettük: van néhány (208) bit belső memóriája, ami számunkra hozzáférhető. Ez a belső memória általában 8 bites szervezésű, de egyes részei gyakran 16 bites regiszterekként működnek, néhány bit pedig csaknem minden utasítás szempontjából önálló életet él. Szokásos szakirodalmi megnevezésüket az ábra mutatja. Ugyanonnem leolvashatjuk a bitek számát is: az ábra a regisztereket jelző téglalapok méretével érzékelteti, hogy 8 vagy 16 bites regiszterről van szó. Pl. a B vagy az I 8 bites, a BC, SP, PC, A'F' stb. 16 bites.

Hangsúlyozni szeretném: a Z80 ezeket az elnevezéseket egyáltalán nem ismeri, kizárólag a gépi kódú utasításokat érti! Az itt használt jelöléseknek pl. a gépi kódú utasítások kikeresésekor van szerepe – akár magunk nézzük meg egy táblázatból, akár egy EDITOR-ASSEMBLER program keres a saját adataiból. Sokkal könnyebb az ember számára megjegyezni, hogy DEC H (decrement H=csökkentésd

a H regiszterben levő számot eggyel), mint azt, hogy 37 (tizenhatos számrendszerben: 25). Pontosabban: egy-egy utasítás esetén talán ez nem így van – de gondoljuk meg: 0-tól 255-ig minden egész szám egy-egy utasítást is jelent, s ezeket mind „oda-vissza” kellene tudni, melyik milyen utasítást jelent. Ezért mi is használni fogjuk ezeket az elnevezéseket.

Az ábrán látható, hogy van pl. egy B jelű 8 bites regiszter. Eerre elég sok utasítás vonatkozik, ugyanúgy a C jelű (szintén 8 bites) regiszterre. Van azonban néhány olyan utasítás is, amelynek végrehajtása során a BC regiszterpár együtt dolgozik, mint egy 16 bites regiszter. Ilyen együttműködési hajlamot mutat még D és E, H és L, IX_H és IX_L, IY_H és IY_L, és néha A és F. Más összekapcsolás (pl. A és H) nem lehetséges. Ezt a szoros kapcsolatot jeleztük az egyes regiszterpárok esetén az ábrán. Az IX és IY esetén meg kell mondani: szokás szerint ezeket mindig 16 bites regiszterekként használjuk, a ZILOG kiadású Z80 processzorok azonban értik a regiszterek felső, ill. alsó felére adott utasításokat is.

A regiszterek között van néhány speciális feladatot ellátó regiszter. Ilyen pl. az I, amelynek felhasználásával gyors, hatékony gépi kódú programot írhatunk az úgynevezett interrupt (megszakítás-kérés) jelek feldolgozására. Az IC két lába tud ilyen jeleket fogadni. Ezeket a jeleket küldheti egy másik egység, pl. egy printer vagy egy diszkmeghajtó, de jelezhet vészhelyzetet, tápfeszültség-kimaradást.

Az R regiszter a dinamikus RAM-ok (gyors, de nagyon feledékeny írható/olvasható memória IC-k) csatlakoztatását könnyíti meg: a felfrissítő (refresh) jelek képzésében játszik szerepet. (Csak a hardver iránt is érdeklődőknek: a dinamikus RAM-ok összes rekeszét működtetni kell, másodpercenként jó néhányszor, hogy ne sérüljön meg a bennük tárolt információ. A felfrissítő ciklus alatt egy rekeszt kiolvasnak, majd rögtön visszatárolnak az erre tervezett áramkörök. Az R regiszter mutatja, hogy melyik rekesznél tart ez a felfrissítő tevékenység. Szerencsére ezt az egész feladatot ellátja a hardver, programozáskor nem is érezzük, ugyanis a CPU mindig olyankor ad frissítő jelet a RAM-oknak, amikor ő maga az utasítások dekódolásával van elfoglalva, tehát úgysem tudná értelmesen használni a külső memóriákat.)

A PC a már korábban is említett Program-Counter, program-lépésszámláló. Ez a regiszter tartalmazza annak a külső memóriarekesznek a címét, ahonnan a CPU a következő utasítást be fogja olvasni. Ha a CPU beolvas egy byte-ot, a PC értékét eggyel növeli – így az ismét a következő címre mutat. Még ha egy utasítás több byte hosszúságú, akkor is minden egyes byte beolvasása után automatikusan növekszik a PC-beli érték.

Az SP a Stack Pointer, a veremtár-mutató. Egy nagyon fontos adattárolási technikában jut szóhoz – de erről majd később.

GÉPI KÓDÚ UTASÍTÁSOK

Az LD-utasítások

Eddig csupán egyetlen gépi kódú utasítás, a RET szerepelt, melynek kódja 201 (=C9 a tizenhatos számrendszerben). REM sorba belrva a ZX 81-en TAN, a Spectrumon < > jelenik meg helyette.

Most rátérünk a Z80 mikroprocesszor egyik legnagyobb utasításcsaládjára, a LD utasításokra. Az LD a Load (=töltsd be) szó rövidítése. Több személyi számítógépen van ilyen felirátú billentyű – ahhoz azonban ennek a gépi kódú utasításnak lényegében semmi köze. A ZX 81 vagy Spectrum LOAD gombja a LOAD BASIC utasítást jelenti: tölts be magnóról egy programot. Itt, a LD gépi kódú utasítás szintén arról van szó, hogy valahonnan valamit be kell tölteni – de ez sohasem periféria, hanem egy külső vagy belső memóriarekesz. Emlékeztetünk arra, hogy a Z80 processzorban beépített regiszterek (memóriarekeszek) vannak, továbbá 64 K-s memóriát tud kezelni. Az LD utasítások segítségével lehet átvinni egy külső memóriarekesz tartalmát egy belsőbe vagy viszont, és ilyen utasításokkal oldható meg a belső regiszterek közti adatátadás. Végül: egy megadott értéket egy megadott külső vagy belső rekeszbe szintén LD utasításokkal írhatunk be. Nézzük részletesen! Kezdjük talán azzal, hogyan is tudunk megadott számot írni valamely külső vagy belső memóriarekeszbe! A belső rekeszek közül az A, B, C, D, E, H, L regiszterekbe lehet közvetlenül betölteni egy megadott számot. Jele:

LD r,n

ahol r a fenti hét regiszter bármelyike lehet, n pedig 0–255 egész szám. Pl. a C regiszterbe 71-et írni a

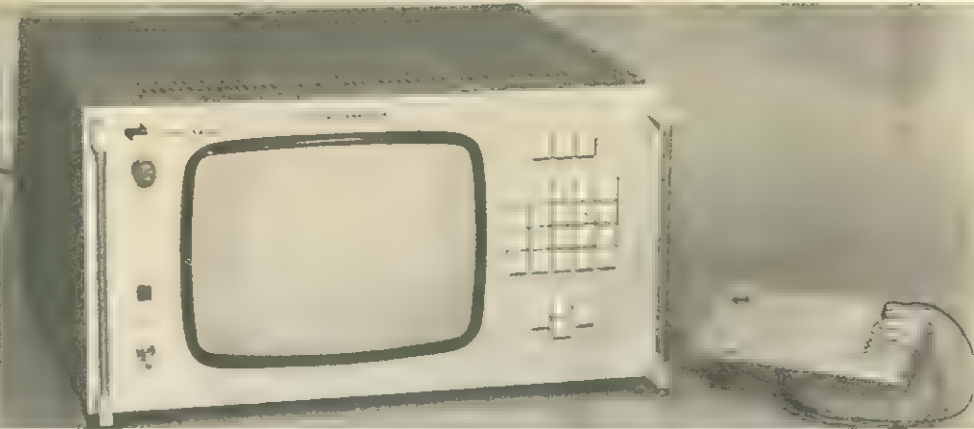
LD C, 71

utasítással lehet. Ezt ilyen formában persze csak mi értjük, meg az ASSEMBLER programunk (ha van), a Z80 nem. De rögtön számára is érthető lesz, ha

B	BC	C	B' C'
D	DE	E	D' E'
H	HL	L	H' L'
A	AF	F	A' F'
IX _H	IX	IX _L	
IY _H	IY	IY _L	
SP			
PC			
I	R		



LOGIKAI ÁLLAPOT ANALIZÁTOR



FOK-GYEM gyártmányú Logikai állapot analizátor mikroprocesszoros és szinkron rendszerek funkcionális vizsgáló műszere, felhasználható bármely digitális rendszer, kombinációs hálózat, szekvenciális hálózat, sínrendszer működésének tesztelésére.

A készülék szolgáltatásai az alábbiak:

- a bemenetekre kapcsolt jeleket logikai „0” és „1” megkülönböztetéssel kvantálja max. 10 MHz órárfrekvenciával,
- a kvantálást a készülék külső (EXT) vagy belső órajel hatására végzi el, az órajel homlok-élénél,
- a 32 bemeneti csatornán érkező TTL, ECL stb. szintű impulzussorozatból a készülék a kiválasztott logikai állapot sorozat szakaszt tárolja, saját display egységén megjeleníti. A jelfelvételi tárr hossza 1024 bit csatornánként.

A készülék kialakítása a triggerelési lehetőségek szempontjából optimális. A felhasználó bármely programhurokban fellelhető hardver- vagy szoftverhibát könnyen be tud határolni. Kiemelendő triggerfunkciók: triggerszámlálás, „OR” trigger, szekvenciális trigger, „RANGE” trigger, EXT trigger és programozható TRIGGER DELAY. A készülék 8 bemeneti csatornán glitch-figyelő és memorizáló áramkörrel rendelkezik, így az egyes óraintervallumokon belüli nem kívánt impulzusok, hazárdok, többszörös jelátmenetek kimutathatók. A tárolt jelsorozat a beépített display egységen megjeleníthető. Lehetséges a tárolt szavak, állapotok kijelzése bináris, hexadecimális, decimális formában. A mérés, jelfelvétel körülményeinek, a megjelenítés módjának előírására kiegészítő táblázat szolgál. A display egységen megjelennek a jelfelvétel, a trigger, időmérés, címmegjelenítés stb. lehetsé-

ges feltételei, s a felhasználó a megfelelő nyomógomb lenyomásával közli döntését. A készülék bemeneti pontjai tetszőleges hálózatok, integrált áramkörök kivezetéseire könnyen csatlakoztathatók, mini mérőfejek segítségével. A bemeneti egység széles komparációs tartományt, nagy bemeneti érzékenységet, kis terhelést biztosít a felhasználó számára. A vizsgálandó logikai hálózatnak, rendszernek a specifikált környezetben működnie kell. A megfelelő működésről a felhasználó gondoskodik. A vizsgálandó hálózatra kapcsolt berendezés képernyőjén megjelenített adatok segítségével könnyen nyomon követhető a vizsgált eszköz helyes vagy rossz működése...

Finommechanikai és Elektronika
Műszergyártó Szövetkezet
Budapest XI., Karinthy Frigyes út 22
1052. Pf.: 55

10 REM

20 POKE 16514,14
30 POKE 16515,71
40 POKE 16516,201
50 PRINT USR 16514

Helyet biztosítunk a gépi kódú programnak
LD C, 71
RET
A gépi kódú program indítása BASIC-ből

formában közöljük vele egy ZX 81 gépen. A 16514 ZX 81 specialitás: a REM utáni első byte címe. HT 1080Z gépen 16514 stb. helyett 17134 stb. kell írni, és az 50 sortól:

50 POKE 16526,238
60 POKE 16527,66

Felírjuk a gépi kódú program kezdő címét az előírt rekeszekbe: 17134, 256-os számrendszerben. A gépi kódú rutin indítása.

70 PRINT USR (0)

Megfigyelhetjük a LD r,n utasítás sajátosságait: a memóriában 2 byte-ot foglal el. Az elsőből kiderült, hogy LD utasításról van szó, sőt az is, hogy pont a C regiszterbe kell tölteni a következő memóriarekeszben található byte-ot. Ebből persze már az is következik, hogy a többi hat belső regiszterbe már nem a 14, hanem más-más kód tölt be! Itt és a hasonló jellegű utasításoknál az egyes regiszterek esetén a következő számokat kell venni:

A B C D E H L
7 0 1 2 3 4 5

Ezeket a számokat is r-rel jelölve, a LD r,n kódja
8r+6 ←első byte
n ←második byte

Így adódott LD C, n-re 8-1+6=14, és pl. LD B, n-re 6.

Feltűnő, hogy a 6 szám kimaradt. Pedig „él” a 8-6+6=54 kód!

Jelentése:
LD (HL),n

Ez is LD utasítás, de ez nem belső regiszterbe, hanem a külső memória egy rekeszébe küldi az n-et – mégpedig oda, ahova a HL regiszterpár mutat. Ha pl. a HL tartalma 3C00=15360, akkor az n-et a 15360-as memóriarekeszbe írja be. Ezt a HT 1080Z gépen rögtön észrevesszük: a képernyő bal felső sarkában jelenik meg az n kódú grafikai jel vagy karakter (lásd: HT használati útmutató, 24. oldal: a tv-képernyőn megjelenítendő jeleket a 3C00–3FFF memóriarekeszek tartalmazzák). Ahhoz, hogy ezt kipróbálhassuk, természetesen előbb a HL regiszterpárba kell töltenünk a 15360-at. Meg tudjuk oldani:

38 } LD H,60

60 }

46 } LD L,0

0 }

54 } LD (HL), 71 ←G betű kódja

71 }

Az ellenőrizhetőség kedvéért a szükséges BASIC-sorokat is leírjuk:

15 POKE 17134,38 ←4-8+6 LD H,

20 POKE 17135,60 LD L,

25 POKE 17136,46 ←5-8+6 LD L,

30 POKE 17137,0 LD (HL),

35 POKE 17138,54 ←6-8+6 LD (HL),

40 POKE 17139,71 RETURN

45 POKE 17140,201 ←

a 10 és az 50–70 sorok változatlanul maradnak. Vigyázzunk, a

10 REM

10 REM sorban legalább 7 db pont legyen!

A program indításakor a cursor nem állhat az alsó sorokban, mert akkor a „READY” megjelenésekor az automatikus SCROLL kitolja a képernyőről a G betűt. Talán legegyszerűbb a RUN parancs kiadása előtt törölni a képernyőt.

Ez a példa mutatja, hogy a LD r,n és a LD (HL),n utasítások alkalmazásával tetszőleges külső memóriarekeszbe beírhatjuk a kívánt byte-ot. Van azonban a fenténél egyszerűbb út is: a HL regisztertábla a 3C00 egyetlen utasítással is beírható:

LD HL, nn

melynek kódja 33. Az nn azt jelzi, hogy most két byte-ot kell megadnunk, hiszen a H és L regiszter összevontan is két byte-ot tartalmaz.

A példánkhoz szükséges változat
LD HL, C300 vagy LD HL, 15360

Természetesen az ASSEMBLER-rel – és a tisztelt olvasóval – illene közölni, hogy mikor kell tízes, mikor tizenhatos számrendszerben érteni az LD-nél leírt számot. Az egyes assembler programok használati útmutatói leírják, hogy pl. \$ vagy * stb. jelekkel jelezhetjük választásunkat. Itt a leírásban pedig a tizenhatos (=hexadecimális) számrend-

szert a szám mögé írt H jellel jelöljük. Hangsúlyozni kívánjuk azonban hogy akár

LD HL,3C00H akár LD HL, 15360

szerepel a leírásban, a memóriába kerülő gépi kódú változat azonos lesz!

SORVEZETŐ

Példánknál maradva:

Utasítás	tíz	Kódja tizenhatos számrendszerben	Karakter megfelelője HT. Spectrum	ZX 81
LD HL, 3C00H	33 0 60	21H 00H 3CH	! <	5 space W

Fontos megfigyelnünk, hogy a kétbyte-os adatot a Z80 úgy várja, hogy előbb az alacsonyabb, azután a magasabb helyiértékű byte-ot kell leírni. Ez a mikroprocesszor tervezőinek döntéséből következik, nem kell megérteni, csak következetesen betartani. Megjegyzését segítheti, hogy ily módon a programot tároló memóriában a nagyobb helyiértékű byte nagyobb címre kerül.

A kétbyte-os betöltő utasítás alkalmazásával 4 helyett csak 3 memóriarekeszre van szükségünk az utasítások tárolására. Az sem lényegtelen, hogy a kétbyte-os betöltő mintegy 3%-kal gyorsabb. Szerencsére nemcsak a HL, hanem még a BC, DE, SP, IX és IY regiszterekbe is betölthetünk egyszerre 2 byte-ot, az alábbiak szerint:

Utasítás	hexadec.	Kód	tíz
LD BC, nn	01H		1
LD DE, nn	11H		17
LD HL, nn	21H		33
LD SP, nn	31H		49
LD IX, nn	DDH 21H		221 33
LD IY, nn	FDH 21H		253 33

Például a 17 töltése az IX 16 bites regiszterbe:

LD IX, 17 = LD IX, 0011H

Kódolása: 221 33 17 0 tíz } számrendszert
DDH 21H 11H 00H tizenhatos } használva

Mint látjuk, a 0 értékű „felső byte” (nagyobb helyiértékű byte) nem hagyható el: az LD IX, ... mindenképpen „lenyeli” a mögötte álló 2 byte-ot, azt a betöltendő 2 byte-ként értelmezve. Remélhetőleg a korábbi példák alapján világos: BC, DE, HL és SP esetében összesen 3 byte, IX és IY esetén 4 byte az utasítás helyigénye a memóriában. A betöltendő 2 byte az utasítás utolsó két byte-ja. Az IX-re ill. IY-ra vonatkozó utasítás a HL-re vonatkozóbból úgy jött létre, hogy eléje került egy DDH ill. FDH „prefix” (=előválasztó).

Érdemes felfigyelni a

LD HL, nn (kódolása: 33 nL nH)

és a

LD (HL), n (kódolása: 54 n)

utasítások közti különbségekre. Így leírva ugyan elég nagy a hasonlóság, de jelentésük nagyon is eltérő. Ismétlésül:

LD HL, nn

a HL belső regiszterpárba tölti az nn kétbyte-os adatot;

LD (HL), n

pedig a HL által kijelölt külső memóriarekeszbe tölti az egybyte-os n adatot. A zárójel éppen azt jelenti, hogy nem a HL-re, hanem a HL által kijelölt helyre vonatkozik az utasítás. Ezt a jelöléstechnikát más esetekben is alkalmazza a Z80 leírása.

Ilyen például az

LD A, (nn) kódolása 58 n n
3AH

LD (nn), A kódolása: 50 n n
32H

egy byte-ot töltő és

LD rp, (nn) kódolása: 237 16-rp+75 n n

LD (nn), rp kódolása: 237 16-rp+67 n n

két byte-ot töltő utasítások, ahol rp a regiszterpár kódja:

0 1 2 3

BC DE HL SP

Jelentésüket a következő példák jelzik:

Ha pl. a

16396-os memóriarekesz tartalma 80,

16397-es memóriarekesz tartalma 70,

vagyis a 16396–397 memóriarekeszekben a

70·256+80=18 000

számot tároljuk, akkor az

LD A, (16396) az A akkumulátorba tölti a 16396 memóriarekesz tartalmát, a 80-at.

LD (16396), A a 16396-as memóriarekeszbe tölti az A akkumulátor tartalmát, a 80-at. (Áttöltés után az eredeti helyen változatlanul megmarad az érték, így inkább átmásolásról van szó!) Emlékeztetőül: a két utasítás konkrét alakjai:

Utasítás	Decimális	Hexadecimális
LD A, (16396)	58 12 64	3AH 0CH 40H
LD (16396), A	50 12 64	32H 0CH 40H

hiszen 12+256·64 = 16396.

A fenti utasításokban A helyére nem kerülhet más belső regiszter! Az előbbi feltevések mellett

LD HL, (16396) { kódolása: 237 107 12 64
EDH 6BH 0CH 40H }

a 16396–16397 memóriarekeszek tartalmát, 18000-at viszi a HL regiszterpárba.

LD (16396), HL { kódolása 237 99 12 64
EDH 63H 0CH 40H }

a HL tartalmát viszi a 16396–16397 memóriarekeszekbe.

A jelölés következetes: a LD utáni első helyen mindig a „hova” kérdés-re kapunk választ, a második helyen a „mit” kérdésre adódik a felelet. A zárójel szerepét, használatát gondosan figyeljük meg! A HL regiszterpár kitüntetett szerepű, vele kapcsolatban több olyan utasítás létezik, amelyeknek nincs közvetlen megfelelője a többi regiszterpárra. Egy ilyen különlegesség, hogy a fenti 4 byte-os utasítás helyett egy gyorsabb, 3 byte-os verzió is létezik

LD HL, (nn) kódolása 42 n n

ill.

LD (nn), HL kódolása 34 n n

értelemben. De ilyen rövidebb kódolása csak rp=HL esetben van, a többi regiszterpárnál az előbbi teljes verziót kell használni. Viszont HL esetében vétek lenne a memóriát és az időt pocsékolni. Egy jó ASSEMBLER mindig észreveszi, ha pont a HL-ről van szó.

A HL-re vonatkozó rövidebb alak lehetővé teszi, hogy az IX ill. IY-ra vonatkozó prefix alkalmazásával ezekre a regiszterekre szóló utasításokat írjunk:

LD IX, (nn) kódolása 221 42 n n
LD IY, (nn) 253 42 n n
LD (nn), IX 221 34 n n
LD (nn), IY 253 34 n n

Kódoláskor mindig vigyázzunk az nn-et alkotó két byte helyes (fordított) sorrendjére!

Javasoljuk az Olvasóknak, hogy készítsenek 16×16-os táblázatot, és az eddig szereplő utasításokat írják be a hexadecimális kódjuknak megfelelő helyre. A prefixet tartalmazó (IX, ill. IY-ra vonatkozó ill. 237-tel kezdődő) utasításokat érdemes egy-egy külön táblázatba gyűjteni. Ha fölírára írjuk, a lapok egymásra helyezéseével a prefixek hatását szemléltethetjük. De akár közönséges papírlapra írva is – nagyon jól látszik az egy lapra kerülő utasításcsoportok logikája.

Az eddigi utasításokban mindig szerepelt egy egy- vagy két byte-os szám. A következő LD utasításokban ilyet nem találunk!

Az

LD r, r'

utasítások az r' regiszter tartalmát átmásolják az r regiszterbe. r és r' értéke egyaránt 0–7 lehet, ugyanúgy, mint az előzőekben:

A B C D E H L (HL)
7 0 1 2 3 4 5 6

Az utasítás kódolása:

8-r+r'+64,

tehát pl. LD C, D kódja 8-1+2+64=74, ez az utasítás a D regiszter tartalmát másolja át a C-be. Szabályos pl. a LD E, E utasítás is, de a LD (HL), (HL) verziót ne használjuk! Ez ugyanis az egyetlen kivétel: kódja, a 118, a HALT (állj meg!) utasítást jelenti: a mikroprocesszor felfüggesztí tevékenységét, amíg kívülről egy interrupt jelet nem kap. A többi variációval azonban szabadon kísérletezhetünk, a

LD (HL), r

és

LD r, (HL)

jelzéseket is beleértve.

Az LD utasítások bő családjának végéhez közeledve megemlíthetjük még a következőket:

Egy byte-ot töltő utasítások:

LD A, (BC) kódja: 10 ill. 0AH
LD (BC), A kódja: 2 ill. 02H
LD A, (DE) kódja: 26 ill. 1AH
LD (DE), A kódja: 18 ill. 12H
LD I, A kódja: 237 71 ill. EDH 47H

LD A, I kódja: 237 87 ill. EDH 57H
 LD R, A kódja: 237 79 ill. EDH 4FH
 LD A, R kódja: 237 95 ill. EDH 5FH

Két byte-ot töltő utasítások:
 LD SP, HL kódja: 249 ill. F9H
 LD SP, IX kódja: 221 249 ill. DDH F9H
 LD SP, IY kódja: 253 249 ill. FDH F9H

További hat LD utasítást – formai okok miatt – az „Egyéb utasítások” között sorolunk fel.

PUSH és POP utasítások:

Rendkívül fontosak a

LD rp, (SP) és (POP)
 LD (SP), rp (PUSH)

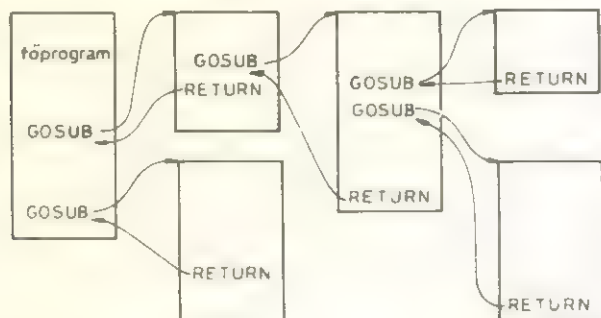
(rp: regiszterpár: AF, BC, DE, HL, IX, IY) típusú utasítások, de elnevezésük eltér az eddigiektől: az előbbieket POP, az utóbbiakat PUSH jelöli.

Működésüket érdemes részletesen követni.

A PUSH és a POP utasítások segítségével kényelmesen kezelhetjük az úgynevezett stack-memóriát: a PUSH az adatok beírására, a POP a kiolvasásra való. A stack nem egy újabb memória-gyártmány, hanem az adattárolás egy lehetséges megszervezését jelenti. Ami a szó eredeti jelentését illeti, az angol szótárban „stack: boglya, kazal, asztag, (fa)rakás” található. Mire is gondoljunk most?

Amikor a BASIC-ben szubrutint hívunk (GOSUB), az interpreter (=a BASIC-et értelmező program) köteles megjegyezni ennek helyét, hogy ha majd RETURN utasításhoz ér, a megjegyzett helytől (a GOSUB utáni első utasítástól) tudja folytatni programunk futtatását. Ezt úgy modellezhetjük, hogy a megjegyzendő címet felírjuk egy cédulára. Ha a program futása során újabb GOSUB-hoz érünk, mielőtt RETURN-re lépnénk, akkor egy újabb cédulát helyezünk ez előzőre, s a felsőre ráírjuk az újabb visszatérési címet – most már csak ez látható. Ha viszont RETURN utasításhoz érünk, elolvassuk a legfelső visszatérési címet, majd eldobjuk a legfelső cédulát. Így akár több száz RETURN-nel le nem zárt szubrutinhívás is megjegyezhető, csak közben elég magasra nő a cédularakás. Így már érthető a stack elnevezés – és azon sem lepődünk meg különösebben, hogy magyarul verem-tárról szokás beszélni: a ez szókép azt is visszatükrözi, hogy a verem előbb-utóbb betelik, ha mindig csak belerakjuk a cédulákat anélkül, hogy ki is vennénk.

A stack (veremtár) esetében nagyon fontos, hogy nem a legrégebbi, hanem ellenkezőleg, a legújabb cédula az, amit először elolvassuk! A RETURN-nél ez a BASIC definíciója szerint szükséges: először mindig a legutoljára megkezdett szubrutin fejeződik be (mint a zárójeleknel!).



A RETURN utasítások egy része szándékosan áll a szubrutint jelző téglalap belsejében, ezzel is hangsúlyozva, hogy a RETURN csak a végrehajtás sorrendjében az utolsó utasítás a szubrutinon belül, helyileg állhatnak mögötte programsorok, és pl. egy kisebb sor-számra mutató GOTO lehet a legelső programsor. (Gondoljuk meg, mit jelent, ha a szubrutin utolsó sora STOP vagy END!)

Természetesen nem csak szubrutinhívással kapcsolatos visszatérési címeteket, hanem tetszőleges egyéb adatokat is beírhatunk a stack-területre – csak arról nem szabad elfelejtenünk, hogy kiolvasáskor fordított sorrendben tudjuk azokat elérni. A PUSH és POP utasítások pontos alakja és kódjaik a következők:

Utasítás	Tízes	Kód Hexa	Utasítás	Tízes	Kód Hexa
PUSH AF	245	F5	POP AF	241	F1
PUSH BC	197	C5	POP BC	193	C1
PUSH DE	213	D5	POP DE	209	D1
PUSH HL	229	E5	POP HL	225	E1
PUSH IX	221 229	DD E5	POP IX	221 225	DD E1
PUSH IY	253 229	FD E5	POP IY	253 225	FD E1

Példaként a PUSH HL és a POP HL utasítás működését írjuk le (SP a stackpointer):

PUSH:
 1. SP=SP-1
 2. LD (SP), H
 3. SP=SP-1
 4. LD (SP), L

POP:
 1. LD L, (SP)
 2. SP=SP+1
 3. LD H, (SP)
 4. SP=SP+1

A négy ütem lefutása mindkét esetben automatikus! Maga az utasításkód egyetlen byte – viszont a végrehajtáskor két byte-ot másol át a stackpointer által mutatott helyre ill. helyről kezdve. Továbbá megfelelően módosítja a stackpointer értékét is, hogy az készen álljon a következő PUSH vagy POP vezérlésére. Éppen az SP regiszter módosítása miatt a PUSH és a POP nem tisztán LD típusú utasítás, hanem annál összetettebb.

Ha nem a HL regiszterpárra vonatkozik a PUSH ill. POP, akkor H helyére a magasabb, az L helyére az alacsonyabb helyiértékű regiszter lép; AF esetén A számít a magasabbnak.

A PUSH és a POP utasítások segítségével hozzáférhető lesz az F regiszter is, amelyre nincs is más LD típusú utasítás. PUSH AF; POP BC után F tartalma C-be kerül, míg PUSH BC; POP AF hatására C tartalma betöltődik F-be.

Megjegyezzük még, hogy mindegyik említett személyi számítógép használ veremtárat, ezért az SP veremtármutató már a BASIC feléledésekor megfelelő kezdőértékkel rendelkezik. Így minden különösebb előkészület nélkül használhatjuk a PUSH és POP utasításokat, csak arra kell vigyázni, hogy a memória be ne teljen. Természetesen az SP át is állítható nekünk tetsző területre, pl. az LD SP, ... utasítások valamelyikével – ilyenkor célszerű az eredeti értéket elmenteni, s a gépi kódú rész befejezése előtt visszatölteni, hogy a BASIC-be visszatérve folytatódhasson a program futása.

DJNZ — ciklusszervezés:

Most megismerkedünk egy nagyon hasznos utasítással, amelynek segítségével könnyen lehet ciklust szervezni. Ez egy speciális feltételes ugró utasítás, jele

DJNZ dis

ahol dis egy byte-ot jelent, amely megmutatja, hogy a feltételek teljesülése esetén hová kell ugrani. (DJNZ=Decrement B+Jump if non zero: csökkentsd a B regiszter tartalmát és ugorj, ha nem zero, dis=displacement: elmozdítás.) Maga az utasítás két byte-ot foglal el a memóriában: az első a kód, 16 (=10H), ez jelzi, hogy DJNZ utasításról van szó; a második byte a dis érték tárolására szolgál (hogy hogyan, arra hamarosan visszatérünk).

Hogyan működik a DJNZ utasítás? Természetesen először is magát az utasítást olvassa el a CPU, mind a két byte-ot, tehát a PC (program lépcsőszámláló), a dis után következő byte-ra mutat. Az utasítás végrehajtásakor a CPU először is eggyel csökkenti a B regiszter tartalmát, majd ezután megvizsgálja, hogy a B nulla-e vagy sem. Ha a B=0, akkor a PC értéke nem változik, ezért a program futása a dis utáni byte-on folytatódik. Ha azonban B≠0 a csökkentés után, akkor a PC tartalmához a CPU hozzáadja a dis úgynevezett kettes komplementés. Ez azt jelenti, ha

$00 \leq \text{dis} \leq 127$, akkor

$\text{PC} = \text{PC} + \text{dis}$,

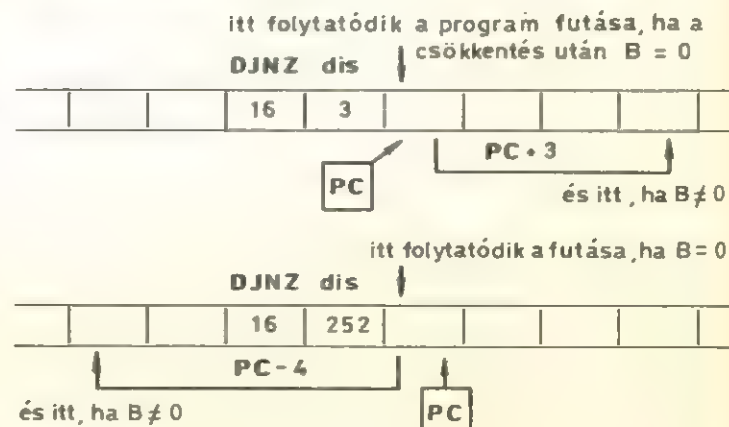
ha pedig $128 \leq \text{dis} \leq 255$, akkor

$\text{PC} = \text{PC} + \text{dis} - 256$

vagyis a dis legnagyobb helyiértékű bite szabja meg, hogy a PC értéke növekszik vagy csökken.

A képlet azt jelzi, hogy ha dis helyére 1–127 kerül, akkor előre ugrunk a programban, ha pedig 128–255, akkor visszafelé, a dis utáni első byte-hoz képest.

Nézzünk két példát, amely gépi kódú programot tartalmazó memória-részletet szemléltet:



SORVEZETŐ

A most következő ábráról leolvasható, hogy milyen számot kell írni a dis helyére, ha csak néhány lépésnyit akarunk előre vagy hátra ugrani:

			DJNZ	dis						
251	252	253	254	255	0	1	2	3	4	5
FB	FC	FD	FE	FF						
-5	-4	-3	-2	-1						

Hogy az ábra alá írt három sor közül melyiket kell használni, az attól függ, hogy milyen EDITOR-ASSEMBLER programunk van. Természetesen az a legkényelmesebb, ha az editor megengedi címke használatát, s maga számítja ki a dis értékét. Ha gépi kódú programunkat POKE utasításokkal írjuk be, mindig a 0–255 számokat kell használnunk. (Esetleg, ha megengedett, negatív számokat.) A DJNZ utasítással kapcsolatban tudnunk kell, hogy ha B=0 a DJNZ végrehajtása, tehát már a csökkentés előtt, akkor az első ütemben B=255 lesz (a „kivonás” eredményeként), tehát B=0, vagyis a program a dis-nek megfelelő helyen fog folytatódni.

Nézzük meg, hogyan lehet ciklust szervezni a DJNZ utasítás segítségével!

Először is a ciklusmag (az ismétlődő rész) elé egy

LD B, n

utasítást írunk, ahol n-től függ, hogy hányszor fut el a ciklus. Itt n értéke 0–255 egész szám lehet. A ciklusmag mögé kerül a DJNZ utasítás:

LD B,n

DJNZ dis

ahol dis értékét úgy kell megválasztani, hogy B=0 esetén a ciklusmag első byte-járól folytatódjon a program futása. Ha például a ciklusmag 5 byte hosszúságú, akkor DJNZ -7 (=DJNZ 249) lesz a megfelelő, hiszen a PC már a dis utáni byte-ra mutatott, s ezért a „DJNZ” és a „dis” byte-okat is át kell ugrani visszafelé.

Ha az n értéke 1–255, akkor a ciklusmag n-szer fut le. Ha azonban n=0, akkor a DJNZ utasítás már említett sajátossága miatt az első lefutáskor B értéke 255 lesz, azaz nemcsak, hogy nem fejeződik be azonnal a ciklusmag futtatása, hanem még 255-ször, összesen tehát 256-szor kerül sor a ciklusmag végrehajtására!

Megemlítiük, hogy

LD B, n

DJNZ -2

n-szer lefutó üres ciklus, hiszen DJNZ -2 (=DJNZ 254) magára a DJNZ utasításra ugrat). Ha n > 0, akkor ez a

FOR I = n TO -1 STEP -1: NEXT I

BASIC-utasításnak felel meg, amit (inkább

FOR I=1 TO n: NEXT I

alakban) gyakran felhasználunk várákozásra, a program lassítására.

Most hozzákezdünk az aritmetikai és logikai műveletekhez. Ezekből is van jó néhány. Ennek ellenére: még szorozni sem tud a CPU! Hát akkor hogyan működnek a BASIC-ben az alpműveletek? Úgy, hogy az ezután következő elemi műveletek segítségével megírták mind-egyiknek a programját! Nem hangzik valami biztatóan – de ha már hozzákezdünk a gépi kódhoz, folytassuk!

Aritmetikai és logikai műveletek

1. 16 bites INC és DEC utasítások

Először is az INC művelettel ismerkedünk meg. Ez a jelölés az increment (= növekedés) szó rövidítése; itt pontosabban az 1-gyel való növelésről lesz szó. INC HL tehát azt jelenti, hogy a HL regiszterpár tartalmához (mint 16 biten ábrázolt kettes számrendszerbeli pozitív egész számhoz) 1-et ad a CPU. Az INC párja a DEC (decrement = csökkentés): DEC HL regiszterpár értékét 1-gyel csökkenti. A 16 bites regiszterek közül a következőkre működnek:

Művelet	Kódja	Művelet	Kódja
	Tizes		Tizes
	Hexa		Hexa
INC BC	3	DEC BC	11
INC DE	19	DEC DE	27
INC SP	51	DEC SP	59
INC HL	35	DEC HL	43
INC IX	221 35	DEC IX	221 43
INC IY	253 35	DEC IY	253 43
			DD 2BH
			FD 2BH

Mintaprogram

Most egy példával szemléltetjük az INC HL működését. Vegyük alapul a következő assembler programot:

LD HL, kép

LD A, kód

LD (HL), A

RET

Ha „kép” a display (képernyő) memória egy helyének címe, „kód” pedig egy képernyőn megjeleníthető jel kódja, akkor programunk a „kép” címre teszi a „kód” jelet, vagyis megfelel a

POKE kép, kód

BASIC utasításnak. Ha most a fenti helyett a

LD HL, kép

LD A, kód

LD (HL), A

INC HL

LD (HL),A

RET

programot futtatjuk, akkor a „kép” és a „kép”+1 címen is megkapjuk a „kód”-nak megfelelő jelet. Ha többször megismételnénk a most beszűrt utasításpárt, még több jelet kapnánk a képernyőn, egymás után. Ezt azonban meg ne tegyük a világért se! Erre való a DJNZ. Nézzük csak:

Utasítás	Kód
	decimális hexadecimális
LD HL, kép	
LD A, kód	
LD B, n	
LD (HL), A	119 77H
INC HL	35 23H
DJNZ -4	{ 16 10H
	{ 252 FCH
RET	201 C9H

A kódokat csak a négy utóbbi utasítás esetén írtuk ki, ez is elég a DJNZ működésének megértéséhez. A DJNZ végrehajtásakor a PC a 201-es kódú RET (return) utasításra mutat. Ha B=0, akkor innen 4-et lép visszafelé, vagyis ismét az LD (HL),A utasítás kerül sorra. Igen ám, de az első lefutás óta már volt egy INC HL, vagyis a HL tartalma most eggyel több, mint előzőleg, ezért most az A-ban őrzött kód a kép+1 pozícióba kerül. A ciklusmag az LD (HL),A és INC HL utasításokból áll, ezek ismétlődnek n-szer. De a HL mindig eggyel előrébb mutat, s így n db egymás utáni helyen jelenik meg a képernyőn a jel.

Itt az ideje, hogy elméletileg vizsgált programunkat futtassuk. Meg is tesszük, mégpedig a HT 1080Z, PRIMO, Spectrum és a ZX 81+16 K RAM esetére közöljük a teljes programot. A négy gépen a betöltés és a gépi kódú rész négy különböző változatot jelent, mutatva, hogy a gépek program- és képtárolása eltérő. Mégis megpróbáltuk a közös elemeket hangsúlyozni, s olyan programot adni, amelyik minimális változtatással mind a négy gépen futtatható. Ne csodálkozzanak hát az egyes gépek jó ismerői, ha egyszerűsíteni tudják a most következő programot: az „ügyetlenkedés” hol egyik, hol másik gép kedvéért történik. Ezek után lássuk a BASIC programot:

10 REM

20

30 FOR I = CIM TO CIM+12

40 PRINT I,

50 INPUT X

60 POKE I,X

70 NEXT I

80 CLS

90 PRINT

100 PRINT

110

120 PRINT "KESZ"

A 20-as és 110-es sort gépenként írjuk le:

HT 1080Z és PRIMO

20 L = PEEK (16548):H = PEEK (16549):CIM = 256 * H + L + 5

SPECTRUM

20 L = PEEK 23635:H = PEEK 23636:CIM = 256 * H + L + 5

ZX 81 + 16 K RAM

20 CIM=16514

HT 1080Z

110 POKE 16526, L:POKE 16527, H:PRINT USR (0)

ZX 81 + 16 K RAM és SPECTRUM

110 PRINT USR CIM

PRIMO

110 PRINT CALL (CIM)

MA BIZTOSÍTJUK A HOLNAP TECHNIKÁJÁT!

A MŰSZERTECHNIKAI KISSZÖVETKEZET AZ ALÁBBI
MIKROSZÁMÍTÓGÉP TÍPUSAIT AJÁNlja AZ ÉRDEKLŐDŐK FIGYELMÉBE:

MULTI CENTER

- 8 MUNKAHELY • 256 K RAM • HÁTTÉRTÁR WINCHESTER

MXT

- IBM XT KOMPATIBILIS SZÁMÍTÓGÉP

MXT-M

- IBM XT KOMPATIBILIS MULTITERMINÁLOS SZÁMÍTÓGÉP

MULTI WS

- VME BUS KOMPATIBILIS TÖBB PROCESSZOROS, TÖBB MUNKAHELYES
CAD/CAM RENDSZER

TRANSMIC-8

- HORDOZHATÓ SZÁMÍTÓGÉP

TZ-80

- ASZTALI SZÁMÍTÓGÉP • STANDARD OPERÁCIÓS RENDSZEREK
ÉS PROGRAMCSOMAGOK HASZNÁLATA.
- VÁLLALJUK KULCSRAKÉSZ RENDSZEREK SZÁLLÍTÁSÁT
EGYEDI IGÉNYEK SZERINT

SZÁMÍTÓGÉPEINKET, SZOFTVEREINKET MEGTEKINTHETIK,
MEGVÁSÁROLHATJÁK, LÍZINGELHETIK COMPUTER BOLT-UNKBAN.
1075 BUDAPEST, MAJAKOVSKIJ U. 1/D. TEL.: 423-423
NYITVA: H-P. 9-17 ÓRÁIG.

SORVEZETŐ

Futtatáskor ezek a BASIC programok „pókolják” be a gépekbe a gépi kódú programunkat. Mindegyikük tízes számrendszerben kéri a gépi kódú utasítások kódját. A 10–70 sorok egy általános érvényű betöltő programot alkotnak: más gépi kódú program esetén csak a 30 sor végén álló 12 számot kell kicserélni a betöltendő program hosszánál eggyel kevesebbre (mi most egy 13 byte-os programot töltünk be, ezért szerepel 12), és a 10 sorba kell elegendő pontot írni. A CIM változó a 10 REM utasítás első pontjának címe, innen kezdve töltődik be a gépi kódú program, amelynek indítása (futtatása) mindegyik gép esetén a 110-ből történik. A 120 szemlélteti: a gépi kódú program lefutott, s a vezérlés szerencsésen visszakérült a BASIC programba. A 80, 90 és 100 sorok általában feleslegesek, de most a betöltendő programunk a képernyő első 1–2 sorába ír – ehhez biztosítanak helyet a képernyőn.

A betöltő programokat RUN-nal indítva 13 számot kérnek inputként. Az első három a géptől függ:

	HT 1080Z	PRIMO	Spectrum	ZX 81+ 16K RAM
1.	33	33	33	42
2.	1	1	1	12
3.	60	232	64	64

A további tíz szám már közös: 35, 62, 33, 6, 16, 119, 35, 16, 252, 201. Vigyázat: a futtatás megkezdése után már mindenféle zúrókra számíthatunk (pl. a 10 REM... többé már nem listázható, s a SAVE [CSAVE] paranccsal is gondjaink lehetnek). Ezért ajánlatos még az első RUN előtt kazettára menteni a betöltő BASIC programot. Mit fogunk látni, ha mindent hibátlanul végeztünk el? A 9 utolsó utasítást visszafejtve, a gépi kódú rész jelentése: LD A,33; LD B, 16; LD(HL),A; INC HL; DJNZ -4; RET vagyis 16 db 33-as kódú jel látható a képernyő legfelső sorában. Azért ott, mert az első négy byte oda állította be HL kezdő értékét. LD HL,nn : INC HL, ill. ZX 81-nél LD HL, (nn); INC HL. A kialakuló HL érték:

	HT 1080 Z	PRIMO	SPECTRUM	ZX 81
HL	15362	59394	16386	D-FILE+1

ahol D-FILE a 16396, 16397 memóriarekeszekben tárolt cím. Ezeket a számokat az egyes gépek leírása alapján választottuk ki.

GOTO 80-nal mindegyik gépen újra futtatható a gépi kódú program, nem kell még egyszer betölteni. LIST 20, ill. LIST 20– hatására az első sor kivételével listázhatók, sőt, ZX 81-nél a teljes lista olvasható. A POKE CIM+5, kód

vagy
POKE CIM + 7. db
után
GOTO 80

hatására a kód-nak megfelelő db számú jelet kapjuk. Ez HT 1080 Z és ZX 81 esetén a karakterkódra vonatkozik. (33 a felkiáltójel, ill. az 5 számjegy kódja), a Spectrum és a PRIMO esetében pedig a finom grafika szabályainak megfelelő pontsorozathoz jutunk. (33 = 32+1, tehát byte-onként 2 pont, a 32 és az 1 helyiértékű pozíciókban.) Ha a kód és db értéket többször is változtatni akarjuk
25 GOTO 80

beszúrása után egyszerűen RUN-nal indíthatjuk programunkat. Vigyázzunk arra, hogy a ZX81-nél 16 KRAM esetén a D-FILE címen, továbbá a sorok végén kötelezően NEW LINE karakter áll: oda tehát ne írjunk semmilyen más jelet! (Írhatunk – majd meglátjuk, hogy eltorzul a kép – kikapcsolás nélkül aligha ússzuk meg!). Itt jegyezzük meg, hogy a 4. byte-ként írt 35, azaz INC HL kizárólag a ZX 81 számára volt fontos, a többi gépnél csak az egyformaság kedvéért szerepelt, hiszen nem zavarta a működést. Így az első három gépnél megtehetjük, hogy a tíz „közös” lépésként az alábbiakat adjuk meg: 62, 33, 6, 16, 119, 35, 60, 16, 251, 201.

(ZX 81-nél a betöltő programban írunk 12 helyett 13-at) s akkor az eredeti 4 első byte után befér a mostani tíz is). Most már különböző jeleket kapunk a képernyőn! Ennek oka természetesen a 60-as kódú utasítás beszúrása, melynek jelentése: INC A, vagyis: növelj meg eggyel az A regiszter tartalmát!

Mielőtt visszatérnénk a Z80 utasítások ismertetéséhez megjegyezzük, hogy a betöltő BASIC programok

10 REM
20 (mint az előző változatban)
30 POKE CIM, 33
10 POKE CIM +1,1

50 POKE CIM +2,60

módon is átírhatók. Így kicsit többet kell gépelnünk, de ismételt RUN-ra sem lesz probléma, és a SAVE (CSAVE) menti a gépi kódú program kódjait is. Ez persze megoldható READ/DATA technikával, ahol van. Érdekességként megemlítiük, hogy a PRIMO gépen egyszerűen

10 REM
20 (mint az előzőekben)
30 POKE CIM, 33, 1, 232, 62, 33, 6, 16, 119, 35, 60, 16, 251, 201
40 CLS: PRINT: PRINT: PRINT CALL (CIM) "KESZ"
írható és futtatható.

2. 8 bites INC, DEC utasítások

A 16 bites INC és DEC utasítások után most a 8 bites INC és DEC utasításokat ismertetjük:

Utasítás:	Kódja:	Flagek: C Z P/V S N H
INC r	8-r+4	. † V † 0 †
INC (IX+d)	DDH 34 H ill. 221 52	. † V † 0 †
INC (IY+d)	FDH 34 H ill. 253 52	. † V † 0 †
DEC r	8-r+5	. † V † 1 †
DEC (IX+d)	DDH 35 H ill. 221 53	. † V † 1 †
DEC (IY+d)	FDH 35 H ill. 253 53	. † V † 1 †

Az r értéke 0–7 lehet, az LD utasításoknál megszokott módon, vagyis az egyes regiszterek számozása:

A B C D E H L (HL)
7 0 1 2 3 4 5 6

Tehát INC C kódja 8-1+4=12, DEC (HL) kódja 8-6+5=53 a tízes számrendszerben. Emlékeztetünk rá DEC HL a HL regiszterpárban tárolt 16 bites számot csökkenti eggyel. DEC (HL) a HL regiszterpárban tárolt számot változtatlanul hagyja, hanem ezt a számot mint memóriacímét értelmezve az illető memóriarekesz tartalmát csökkenti eggyel.

A HL-re vonatkozó utasításkód elé kírva a 221, ill. 253 utasításkódot az eddigi szokásnak megfelelően, IX-re ill. IY-ra vonatkozó utasítást kapunk. Ezek az utasítások azonban nem 2, hanem 3 byte-osok, pl.: INC (IX+d), ha d=C2H, akkor a programtárban:

DDH 34H C2H, vagyis
221 52 194

alakban tárolható. A d a DJNZ kapcsán megismert dis szerepét játssza: a processzor az IX regiszter tartalmának változtatlanul hagyásával kiszámítja az IX+d összeget, majd ezt memóriacímként értelmezve növeli a-ezében forgó memóriarekesz tartalmát.

FLAGEK:

A kódok felsorolásánál újdonság a „Flagek” rovat. Az előzőekben már említettük, (93. old.), hogy a Z80 processzornak van egy F jelű regisztere. A PUSH és POP utasításoknál (96. old.) szó volt az F regiszter eléréséről. Mostani utasításainkban azonban nagyon fontos szerephez jut az F regiszter: az INC végrehajtása során nemcsak az utasításban kijelölt regiszter ill. memóriarekesz tartalma változik, hanem az F egyes bitjei is. Ezeket a biteket mint jelzőket (flag= zászló) használják egyes utasítások. Korábban azért nem emlegettük, mert – a 16 bites INC és DEC utasításokat is beleértve – az eddig ismertetett utasítások nem módosították az F biteit (szigorúan nézve: az LD A, I és az LD A, R kivételek, módosítják a flageket). Az F regiszter 8 bite közül 6 bit kapott nevet a Z 80 leírásban.

7	6	5	4	3	2	1	0
S	Z	X	H	X	P/V	N	C

S: Sign (előjel)
Z: Zero (nulla)
H: Half carry (BCD átvitel)
P/V: Parity / Overflow (paritás/túlszordulás)
N: kivonás
C: Carry (átvitel)

Két bit funkcióját az eredeti INTEL leírás nem közli.

Az utasításkódok táblázatában a . azt jelenti, hogy az illető bit nem változik a művelet elvégzése során, † jelöli, hogy a bit értéke a művelet végeredményétől függ. 0 ill. 1 pedig azt, hogy a bit értéke a végeredménytől függetlenül 0, ill. 1 lesz.

A P/V oszlopban a V arra utal, hogy ez a bit a művelet végzése során túlszordulásjelző szerepet tölt be. Ennek jelentéséről, valamint egyéb előforduló jelölésekről később lesz szó (l. 102. old.). Az egyes flagek jelentését, felhasználását a 2. táblázatban ismertetjük.

A flagek szerepe majd akkor lesz világos, ha értéküket fel tudjuk használni (pl. feltételes ugró utasításokban). A legegyszerűbb az S flag:

Az S egyszerűen a végeredmény legmagasabb helyiértékű (7.) bitjének másolata.

Ugyancsak egyszerű a Z flag:

Ez jelzi, hogy ha a végeredmény 0. Ezt úgy kell érteni, hogy ha a végeredmény 0, a Z flag értéke 1 lesz, egyébként 0. Így pl. ha az INC vagy DEC művelet végeredménye 0 lesz, akkor a Z bit 1 lesz, egyébként a Z bit 0. Ne csodálkozzunk: az INC eredménye is lehet 0: ugyanis $255+1$ elvégzésekor az eredmény 0, és a Z bit 1 lesz.

3. Összeadó és kivonó utasítások

A következő utasítás, amivel megismerkedünk, a 8 bites összeadás:

Utasítás:	Kódja:	Flagek: C Z P/V S N H
ADD A, r	128+r	↑ ↑ V ↑ 0 ↑
ADD A, (IX+d)	DDH 86H ill. 221 134	↑ ↑ V ↑ 0 ↑
ADD A, (IY+d)	FDH 86H ill. 253 134	↑ ↑ V ↑ 0 ↑
ADD A, n	C6H ill. 198	↑ ↑ V ↑ 0 ↑

Az utasítások kódolásánál ne felejtszünk meg arról, hogy az (IX+d) ill. (IY+d) típusúak esetében a kód 3 byte-ot foglal el a memóriában: az első kettő a táblázatban szereplő 2 byte, a harmadik a d értéke (1 byte).

Az ADD A, n forma kódolása két byte-on történik, a második n értéke; amennyit az A regiszter tartalmához hozzá kell adni. A végeredmény minden esetben az A regiszterbe kerül.

Ha pl. A tartalma 42

C tartalma 57

akkor a 129 kódú ADD A, C hatására A tartalma 99 lesz, C változatlanul 57 marad.

De mi lesz a $112+107$ vagy a

$112+157$

összeadás eredménye?

Kísérletezésre kapható Olvasóinknak egy kis BASIC programot ajánlunk a HT 1080 Z-re kidolgozott változatban. (Írták: Brányi László és Szentornyai László.)

A BASIC program megrírja a szükséges gépi kódú betétet, ezért gond nélkül (CSAVE "G") save-elhető. (Vigyázzunk, hogy még a próba-futtatás előtt vigyük ki kazettára, mert később már gondok adódhatnak! Ugyanis, ha a kialakuló gépi kódú programban 0 van, akkor azt

```

10 REMAB=F.....19 DB PONT
20 DIMS(7)
30 DIMC(7)
40 DATA"SIGNUM (ELOJEL)", "ADD A, ", "ZERO ", "ADC A, ", "NEM HASZNALT", "SUB "
41 DATA"HALF CARRY", "SBC A, ", "NEM HASZNALT", "AND ", "PARITY/OVERFLOW"
42 DATA"XOR", "NEG.", "OR", "CARRY", "CP"
50 DATA237,75,241,66,197,241,33,238,66,126,35,134,245,193,35,119,35,113,201
60 FORN=7TO8STEP-1
70 READ B$(N),C$(N)
80 NEXT
90 FOR N=17138TO17136
100 READ P
110 POKE N,P
120 NEXT
130 CLS
140 FORN=8TO7
150 PRINTN: "  JC(7-N)+*(HL)"
160 NEXT
170 AS=INKEY$
180 IFAS<"0"ORAS>"7"THEN170
190 POKE253+66*256,134+VAL(AS)*8
200 F=0
210 XS=""
220 FORN=7TO8STEP-1
230 PRINTB$(N): "ERTEKE?"
240 AS=INKEY$
250 IFAS<"0"ORAS>"1"THEN240
260 XS=XS+AS
270 PRINTAS
280 F=F+2*VAL(AS)
290 NEXT
300 POKE241+66*256,F
310 INPUT "A" ERTEKE"IA
320 IFA(80R)=255T310
330 POKE17135,A
340 INPUT "B" ERTEKE"IB
350 IFB(80R)=255T340
360 POKE17135,B
370 POKE16526,242
380 POKE16527,66
390 C=USR(0)
400 PRINT"AZ EREDMENY:"PEEK(17136)
410 PRINT,"UJ", "REG1"
420 F=PEEK(17137)
430 FORN=7TO8STEP-1
440 PRINTB$(N),
450 IF F=2*INT(F/2)+PRINT: "1",ELSEPRINT: "0"
460 PRINTMID$(XS,8-N,1)
470 NEXT
480 IF INKEY$=""THEN480ELSE140

```

READY.

a BASIC interpreter sorvége jelnek tekinti, s onnan kezdve új BASIC sorként kívánja értelmezni a soron következő byte-okat, ami természetesen nem jár sikerrel.)

Indításkor a program megkérdi, hogy 8 általa ismert művelet közül melyiket szemléltesse, majd kér két egybyte-os számot (0-255) tízes számrendszerben, megkérdi, hogy az egyes flagek értéke mi legyen a művelet elvégzése előtt, majd elvégzi a műveleteket, leírja az akkumulátor és a flagek tartalmát. A lehetséges műveletek egy byte-ra vonatkozó utasítások: ADD, ADC, SUB, SBC, AND, XOR, OR, CP, (HL)-re vonatkozó alakjai. Most még csak az ADD utasítással foglalkozunk. Javasoljuk, hogy jól figyeljék meg, milyen összeadások eredményénél lesz a C ill. P/V flag értéke 1. (Vigyázat! a C regiszternek nincs semmi köze a C flaghez, csak a nevük hasonlító!)

A flagek működését bemutató program használata során hamar feltűnik: a két „nem használt” flag is dolgozik (pl. $253+2, 125+99, 125+12$), csak feladatukat nem részletezi a gyári leírás. Feltételes utasítás sem tartozik ehhez a két bithez. A CARRY-flag (az F regiszter legkisebb helyiértékű bitje) akkor lesz 1, ha a két összeadandó összege legalább 256. Az úgynevezett több byte-os számbázisnál van fontos szerepe.

Ha nem elégszünk meg a 0-255 egészek ábrázolásával, amire egy byte alkalmas (és miért is elégednénk meg?), akkor több byte-on tárolunk egy-egy számot. Ilyenkor az egyes byte-ok szerepe hasonló a tízes számrendszerbeli számjegyekéhez: egymás mellé írva a számjegyeket egy meghatározott számot fejeznek ki. Pl. 2, 3, 4 egymás mellé írva 234. A tízes számrendszerben tíz különböző számjegyet használunk. Egy byte 256 különböző értéket vehet fel, azért a byte-ok egymás mellé írásával akár 256-os számrendszerben is dolgozhatunk. A carry flag és egy újabb összeadási utasítás jóvoltából ezt könnyedén meg lehet tenni.

Két szám összeadásakor a tízes számrendszerben azt kellett figyel-nünk: eléri-e az azonos helyiértékű számjegyek összege a tízet – ha igen, átvitel keletkezett:

2	3	4
5	8	2
8	1	6
1		

átvitel

Visszatérve a több byte-on ábrázolt természetes számokra, ezek összeadásánál azt kell figyelni, hogy az azonos helyiértékű byte-ok összege eléri-e a 256-ot. A figyelést megoldja a C flag: jelzi, hogy van vagy nincs átvitel. Ezt az átvitelt azonban a következő helyiértéknél figyelembe kell vennünk. Erre egy újabb utasítás szolgál, az ADC (összeadás a carry-bit figyelembevételével). Jele

ADC A,s

ahol s az A, B, C, D, E, H, L, (HL), (IX+d), (IY+d) ill. n bármelyike lehet ugyanúgy, mint az ADD esetében. Az ADC utasítások kódjait a megfelelő ADD utasítás kódjából nyerhetjük, 8 hozzáadásával. Pl.: ADD A, (HL) kódja 134, ADC A, (HL) kódja 142

A flagek kezelése az ADD-éval azonos.

Ha a C átviteli flag értéke 0 az ADC utasítás végrehajtásának megkezdésekor, a végeredmény minden tekintetben azonos lesz, mintha ADD utasítást hajtottunk volna végre: az A regiszter tartalmához hozzáadódik az s regiszter, illetve memóriarekesz tartalma (ha s=A, akkor A tartalma megkétszereződik), s a végeredménynek megfelelően automatikusan beállítódnak a flagek. Maga az összeadás a 0-255 számbázisnak megfelelően történik, ezért a végeredmény 0-tól 510-ig adódik. A C flag mint 256 helyiértékű bit szerepel: ha az összeg legalább 256, a C flag 1 lesz, az A regiszter tartalma pedig az összegnél 256-tal kevesebb.

Ha a C átviteli flag értéke 1 az ADC utasítás végrehajtásának megkezdésekor, akkor az ADC utasítás hatása olyan, mintha egy ADD és egy INC A utasítást hajtottunk volna végre automatikusan egymás után, s a flagek állítása az INC utáni helyzetnek megfelelően történik. A Carry (átvitel) flag figyelembevételét mutatják az alábbi példák:

Carry flag	0	0	1	1
A regiszter	7	7	7	7
C regiszter	15	251	15	251
ADD A,C	22	2	22	2
ADC A,C	22	2	23	3

Ne tévesszük el: az ADC kétszer is dolgozik a C átviteli flaggel: először is figyelembe veszik a Carry előző állapotát (0 vagy 1) mint összeadandót, az A regiszter új tartalmának kialakításához. Másodszor pedig a kialakult végeredménynek megfelelően állítja az F re-

PÁTRIA NYOMDA NYOMTATVÁNYELLÁTÓ KIRENDELTSÉG



ÜGYVITELI MUNKÁJÁT MEGKÖNNYÍTI HA VÁLLALATUNK TERMÉKEIT HASZNÁLJA!

Nyomtatványellátó Kirendeltségünk ajánlata:

- Szabványos és szabványtól eltérő **ügyviteli nyomtatványok** hagyományos és önátírók kivitelben
- Számítógépekhez **leprellők** széles választékban
- Különböző **egyedi nyomtatványok** kigyártatása
- Műszaki célokat szolgáló **diagramok** és **regisztrálók**, lap és tekercs kivitelben, **telextekercsek**
- Különféle **jegyek** készíttetése kívánság szerint:
 - tombolák
 - ruhatárjegyek
 - belépők különböző rendezvényekre
 - kulturális rendezvények – színház, mozi, kiállítás, múzeum – belépőjegyek
 - sportrendezvények, uszodák belépőjegyei, bérletei
 - automatagépek tekercskivitelű jegyei

SZOLGÁLTATÁSAINK IGÉNYBEVÉTELEVEL A KORSZERŰ ÜGYVITELI MUNKA ALAPJAIT BIZTOSÍTHATJA!

Szabványnyomtatványok és jegyek megrendelhetők:

Áruforgalmi osztály

Budapest V., Szent István tér 4. I. emelet

Tel.: 173-133, 173-188, 173-293

Levél cím: Budapest, Pf. 564. 1374

Egyedi nyomtatványok, diagramok megrendelhetők:

Vevőszolgálat

Budapest XIII., Radnóti M. u. 15/b. - Tel.: 400-202

giszter biteit, köztük a Carry flaget is: ha az összeg 256, vagy annál több, C flag=1, ha 0-255 közötti az eredmény, C flag=0. Az ADD és ADC segítségével most már akár öt byte-os (vagy még hosszabb) természetes számokat is összeadhatunk.

Első összeadandó: 1. byte 2. byte 3. byte 4. byte 5. byte
ADC ADC ADC ADC ADD
Második összeadandó: 1. byte 2. byte 3. byte 4. byte 5. byte

Az összeadást a legalacsonyabb helyiértékű byte-okkal kell kezdeni ADD utasítással (azért ADD, és nem ADC, hogy a C flag korábbi állapotát – amely most az összeadás szempontjából zavaró lenne – nehogyanfigyelembe vegye). Ezután helyiérték szerint növekvő irányba haladva sorra számítjuk a megfelelő helyiértékű byte-ok összegét – most már ADC-vel, mely az átviteleket folyamatosan figyelembe veszi. Természetesen csak (!) olyan számokat adhatunk össze, amelyeknek összege is eléri 5 byte-on. A C flag ugyan jelzi, ha ennél nagyobb a végeredmény – de mit kezdünk egy ilyen jelzéssel? A gépi kódú összeadó program tényleges megírását Olvasóinkra hagyjuk. Javasoljuk, hogy először jelöljék ki az összeadandók, ill. az összeg helyét a memóriában: döntsék el, hogyan helyezik el helyiérték szerint a byte-okat: növekvő csak csökkenő sorrendben: HL, IX, ill. IY segítségével, s milyen megszáttással jelölik ki az éppen összeadandó byte-okat. A kapcsoló BASIC programot azok is megírhatják, akik a gépi rutin megírásába még nem mernek belevágni: a BASIC program feladata lehet az adatok bekérése (INPUT), az ötbyte-os tárolás megoldása, a gépi rutin indítása, a végeredmény (az összeg és esetleg a flagek) kijelzése (PRINT). A 8 utasítás hatását szemléltető pprogram használatakor megfigyelhetjük, hogy összeadásnál a V túlszordulásjelző (Overflow) flag akkor lesz 1, ha a végeredmény 128 vagy annál több. Szerepe tehát hasonló, mint a Carry flagé. Ez a V flag akkor jelentős, hogy egy byte-on +127, -128 közti előjeles egész számokat tárolunk, és ezekkel számolunk.

8 bites kivonás: SUB, SBC

Ez a két utasítás az ADD és ADC pontos megfelelője kivonás esetére. Itt az A regiszter tartalmából kivonhatjuk A, B, C, D, E, H, L, (HL), (IX+d) ill. nn bármelyikét. Az utasítás kódja a megfelelő ADD, ill. ADC utasítás kódjánál 16-tal több, pl.

SUB C kódja 145 ill. 91H
SBC A, (HL) kódja 158 ill. 9EH
SBC A, (IX+d) kódja 221 158 d ill. DDH 9EH d

A flagek kezelése – az N kivételével – azonos az ADD-nál leírtakkal. Az N értéke SUB vagy SBC elvégzése után mindig 1. (Az N flaget a BCD, azaz a binárisan kódolt decimális számokkal végzett műveleteknél hasznosíthatjuk – de erről majd később.)

4. Összehasonlítás: CP

A CP s utasítás szintén A, B, C, D, E, H, L, (HL), (IX+d), (IY+d) ill. n bármelyikére vonatkozhat. A konkrét formák kódjai az ADD ugyanolyan formájú változatánál érvényes kódokból kapható 56 hozzáadásával. A CP s utasítás végrehajtásakor a mikroprocesszor ugyanúgy állítja be a flageket, mintha ugyanazokkal az adatokkal SUB utasítást hajtott volna végre – de sem az A, sem az s tartalma nem változik meg. Ennek megfelelően a C és a Z flag hordozza a „végeredményt”:

	ha	A < s	A = s	A > s
eredmény				
C flag	1	0	0	0
Z flag	0	1	1	0

Ami a jelölést illeti, ha pl. s a konkrét esetben a (HL), akkor táblázatunkban A < (HL) azt az esetet jelzi, amikor az A regiszter tartalma kisebb, mint a (HL) címen álló memória-rekesz tartalma. A Z, ill. C flag értékét a később sorra kerülő feltételes ugró utasításokkal és feltételes szubrutin hívásokkal vehetjük figyelembe.

5. Logikai műveletek: AND, OR, XOR

A 100. oldalon közölt programban még van három úgynevezett logikai művelet. Végrehajtásuk mindig az akkumulátor és egy másik egybyte-os adat között történik, a „végeredmény” az A-ba kerül, és a flagek is beállítódnak az eredménynek megfelelően. Mint a 190-es sornál látszik, a fenti műveletek kódja az ADD utasítás megfelelő alakjának kódjából 32, 48, ill. 40 hozzáadásával keletkezik (ld. a kódtáblázat is, 108. old.)

Az egyes műveletek jelentése: a két egybyte-os adat között bitenként kerül végrehajtásra az előírt logikai művelet. Átvitel egyik helyiértékről másikra nincs. A bitenkénti műveletvégzés szabálya:

egyik adat bite	másik adat bite	művelet	eredmény
0	0	AND XOR OR	0 0 0
0	1	AND XOR OR	0 1 1
1	0	AND XOR OR	0 1 1
1	1	AND XOR OR	1 0 1

A flagek kezelése:

	C	Z	P/V	S	N	H
AND	0	↑	P	↑	0	1
OR	0	↑	P	↑	0	0
XOR	0	↑	P	↑	0	0

Itt új a P jelölés. Ez azt jelenti, hogy e három művelet esetén a P/V flag paritás flagként működik: értéke akkor 1, ha a végeredmény (A tartalma) páros darabszámú "1" bitet tartalmaz, és 0, ha páratlan darabszámú.

A többi jól bemutatja a közölt program. Javasolom, hogy az adatokat írjuk fel kettes számrendszerben, végezzük el az előírt műveleteket, és hasonlítsuk össze azzal, amit a program mutat. Figyeljük meg a flagek működését is! Néhány feladat elvégzése nem nagy idő, és megéri, mert BASIC-ben is hasznosítható fogásokat tanulunk belőle!

6. 16 bites összeadás és kivonás:

Kétbyte-os számok összeadása nem gond: arra kész gépi kódú utasítások vannak! Most az ADD utasításnak 3 alakja van:

ADD HL, ss kódja 16*ss+9
ADD IX, pp kódja 221 16*pp+9
ADD IY, rr kódja 253 16*rr+9

ahol ss a BC, DE, HL, SP jele 0, 1, 2, 3, kódolással, pp és rr lényegében ugyanez, de 2 az IX, illetve IY kódja lesz a második helyen is. Tehát ADD IX, IY nem létezik, de ADD IX, IX vagy ADD IY, IY igen. Ez az ADD utasítás sem veszi figyelembe a C flag korábbi állapotát, de a végeredménytől függően beállítja! Ezzel automatikusan folytathatjuk a több byte-os számok összeadását. Ezt még tovább könnyíti az

Utasítás: Kódja:
ADC HL, ss 237 16*ss+74
(EDH)

utasítás, (ss értékei, mint az előbb), amely figyelembe veszi a C flag előző állapotát. Kódja 237 16*ss+74, tehát két byte az utasítás kódja is. Itt a végeredmény mindig a HL regiszterpárban keletkezik.

Az eddigiekén kívül még egy 2 byte-os (16 bites) műveletet ismer a Z80: ez az

SBC HL, ss Kódja 237 16*ss+66

szintén 2 byte a kód maga is, és a végeredmény kötelezően a HL-be kerül. Még érdekesebb, hogy nincs C flag nélküli változata. (Ez azt jelenti, hogy alkalom adtán a C flaget külön utasítással nullázzunk kell a kivonás megkezdése előtt.)

A felsorolt műveletek hatása a flagekre:

	C	Z	P/V	S	N	H
ADC A, s	↑	↑	V	↑	0	↑
ADD xx, yy	↑	↑	↑	↑	0	↑
ADC HL, ss	↑	↑	V	↑	0	↑
SBC HL, ss	↑	↑	V	↑	1	↑

A ? azt jelöli, hogy a szóbanforgó bit nem definiált.

Ha a program bevállik,

akkor változtatni kell rajta!

(A programozás törvényeiből)

SORVEZETŐ

Ugró utasítások (elágazások). JP és JR

A különböző programozási nyelvekben – így a BASIC-ben is – nagyon fontos szerepük van a feltételes és feltétel nélküli ugró utasításoknak, szubrutinhívásoknak. Most ezek Z80 gépi kódú megfelelőiről lesz szó.

Feltétel nélküli ugró utasítások:

Utasítás	Tízes	Kódja	Hexadecimális
JR dis	24	18H	
JP nn	195	C3H	
JP (HL)	233	E9H	
JP (IX)	221 233	DDH E9H	
JP (IY)	253 233	DFH E9H	

Az utóbbi négy könnyen érthető: Jump=ugorj (ugyanaz, mint a GOTO) a megadott címre. A címet vagy magában a programban írjuk le; JP nn, vagy HL, IX, IY regiszterpár valamelyikében előállítottuk/tároltuk, és most már csak hivatkozunk rá. A JP nn forma tehát 3 byte helyet foglal el a memóriában: az utasítás kódját + 2 byte helyen az utasítás címét. Ne felejtjük el: először az alacsony, azután a magas helyiértékű byte kódolandó! Pi:

JP AE08H kódolása: C3, 08, AE ill. 195,8,174.

A JR dis forma működése egy kicsit összetettebb. A teljes utasítás (mind a két byte) beolvasása után a Z80 processzor a dis tartalmát hozzáadja a programlépés-számláló PC regiszterpár értékéhez (ugyanolyan értelmezéssel, ahogy azt a DJNZ dis kapcsán már részletesen leírtuk (l. a 96. oldalon)), és az így kapott címen folytatódik tovább a program. Így persze csak +129/-126 lépéssel távolodhatunk el a JR utasítás memóriabeli helyétől – de nem 3, hanem csak 2 byte szükséges a kódoláshoz. És ne felejtjük: sok kicsi sokra megy: ezer ugró utasításnál már csaknem 1 Kbyte a megtakarítás! Ami a végrehajtási sebességet illeti: kiemelkedően leggyorsabb a JP (HL), a többi ennek 2-2,5-3-szorosa.

Feltételes utasítások:

Utasítás	Tízes	Kódja	Tizenhatos	Ugrás, ha...
JP NZ, nn	194	C2H		Z flag=0
JP Z, nn	202	CAH		Z flag=1
JP NC, nn	210	D2H		C flag=0
JP C, nn	218	DAH		C flag=1
JP PO, nn	226	E2H		P/V flag=0
JP PE, nn	234	EAH		P/V flag=1
JP P, nn	242	F2H		S flag=0
JP M, nn	250	FAH		S flag=1
JR C, dis	56	38H		C flag=1
JR NC, dis	48	30H		C flag=0
JR Z, dis	40	28H		Z flag=1
JR NZ, dis	32	20H		Z flag=0

Látható, hogy a feltétel csak 4 flag valamelyikének 0 vagy 1 értéke lehet. Ebből arra következtethetünk, hogy a BASIC interpreterek (a Z80 mikroprocesszoros gépeken) az IF utasításban leírható számtalan feltétel teljesülésétől, ill. nem teljesülésétől függően a fent említett flagek valamelyikét állítják be, majd azt tesztelik (vizsgálják).

A *relatív ugrások* (JR) kódja mindig 2 byte, (a második a már többször említett dis), a teljes alak viszont mindig 3 byte. Itt nincs JP (HL) típusú gyors és rövid változat.

Az ugró utasítások működése:

Az ugró utasítások – bármilyen meglepő első pillantásra – tulajdonképpen LD (Load!) típusú utasítások. Mint tudjuk, gépi kódban mindig az az utasítás következik, amelyiknek a címe az utasításkód beolvasásának megkezdése pillanatában a PC regiszterpárban található. Ezért úgy kell pl. a 40 000 címre ugrani, hogy PC-be 40 000-et töltsünk. Ezt teszi a JP mindegyik változata, s – némi számolás után – a JR utasítások is. A feltételes utasításnál csak annyi az eltérés, hogy ha az utasításkóddal kifejezett feltétel nem teljesül, akkor a teljes utasítás (tehát mind a 2 vagy 3 byte beolvasása után) a PC tartalma változatlanul marad. Ez gyakorlatilag azt jelenti: ha a feltétel nem teljesül, a program az ugróutasítás után közvetlenül következő memóriacímre folytatódik. – ha viszont teljesül a feltétel, a kijelölt memóriacímre folytatódik. A PC régi tartalmát sehol sem jegyzi fel a processzor, az elvész. Ezek szerint a JP és JR különböző fajtáit ugyanúgy használhatjuk, mint a GOTO és IF utasításokat BASIC-ben. A feltételek (a megfelelő flagek) beállítása a már részletezett ADD, ADC, SUB, SBC és INC, DEC utasításokkal történhet egyelőre (esetleg a szintén említett PUSH-POP technikával). Később még lesz szó olyan utasításokról,

amelyek hatással vannak a flagek állapotára. Itt most csak annyit szögezzünk le: a JP és JR utasítások egyike sem állít flaget – habár a feltételes változatok felhasználják a flagek pillanatnyi értékét.

Szubrutin hívás

CALL és RETURN

Utasítás	tízes	Kódja	tizenhatos	Feltétel
CALL nn	205	CDH		nincs
CALL NZ, nn	196	C4H		Z flag = 0
CALL Z, nn	204	CCH		Z flag = 1
CALL NC, nn	212	D4H		C flag = 0
CALL C, nn	220	DCH		C flag = 1
CALL PO, nn	228	E4H		P/V flag = 0
CALL PE, nn	236	ECH		P/V flag = 1
CALL P, nn	244	F4H		S flag = 0
CALL M, nn	252	FCH		S flag = 1

A felsorolt szubrutin hívások memóriaigénye 3-3 byte. A második és harmadik helyen – a JP-utasításokhoz hasonlóan – a kétbyte-os cím áll: először alacsony, azután a magas helyiértékű byte. A feltételek is ugyanazok lehetnek, mint a JP-nél. A nagyfokú hasonlóság magyarázata: a Call végrehajtása nagyon hasonlít a JP végrehajtásához, csak most a CPU feljegyezi a stackben, hogy honnan ugrik el. Tehát a CALL nn működése:

1. A Z80 beolvassa a Call-utasítást mindhárom byte-ját; a PC ekkor már a következő byte-ra mutat (az ábra a CALL 0C2FH utasítást mutatja, 0CH = 12; 2FH = 47):

CALL 205	n 47	n 12		
-------------	---------	---------	--	--

szubrutin
kezdőcíme

↑
PC



KISVÁLLALATOK, SZÖVETKEZETEK, TÁRSULÁSOK

*Nincs elég munkaerő? Elvégzik a munkát a gépek!
Dolgozzon mini vagy személyi számítógépekkel.
Az ezekhez szükséges programokat tőlünk készen
megkaphatja!*

*A programokat az Ön kívánságaira, egyéni szükséglete szerint
alakítjuk, azok kezelésére a munkatársait betanítjuk és rövid át-
futási idő alatt az eredményt garantáljuk*

Gépek

M08X
PROPER 8
PROPER 16
COMMODORE 64
TAP 34

valamint hasonló
nagyságrendű
mikrogépek

Programok

Főkönyvi könyvelés
Analitikus könyvelés
Állóeszköz-nyilvántartás
Költségfelosztás
Alap- és segédanyag-
nyilvántartás
Rendelésnyilvántartás
Raktárnyilvántartás
Munkaügy
Bérelszámolás

(Főkönyv)
(Könyvel)
(Á. eszköz)
(Üzi)

(Anyag)
(Rendel)
(Raktár)
(Munka)
(Bér)

Még egy szolgáltatásunkat felajánljuk: korlátozott mennyiségben
kisszámítógépeket bérbe adunk, programokkal együtt!
Nem terheli a fejlesztési alapot, a bérleti díj „költségből” fizethető!!!

PRODUKTORG
SZERVEZÉSI VÁLLALAT

1251 Budapest, Fő u. 68.

Számítástechnikai Fejlesztési és Kisszámítógép Alkalmazási Iroda
Tel.: 350-169, 154-090/323 vagy 661 mellék.

SORVEZETŐ

2. A processzor a PC tartalmát elmenti a stackbe (tehát a SP tartalma is változik: kettővel csökken);
 3. A processzor a PC-be tölti a programban szereplő szubrutin címet (az ábrán: OC2FH);
 4. Folytatódik a program futása, a PC-ben levő címtől.
- A feltételes CALL-utasításoknál a 2. és 3. lépés csak akkor hajtódik végre, ha a feltétel teljesül.
- Látható, hogy a CALL nn a GOSUB ... pontos megfelelője. A feltételes szubrutin hívások BASIC párja: IF feltétel THEN GOSUB... Már ebből is sejthető, hogy a RETURN BASIC utasításnak is lesz gépi kódú párja. Van is, mégpedig:

Utasítás	tízes	Kódja tizenhatos	Feltétel
RET	201	C9H	nincs
RET NZ	192	COH	Z flag = 0
RET Z	200	C8H	Z flag = 1
RET NC	208	DOH	C flag = 0
RET C	216	D8H	C flag = 1
RET PO	224	E0H	P/V flag = 0
RET PE	232	E8H	P/V flag = 1
RET P	240	FOH	S flag = 0
RET M	248	F8H	S flag = 1

Valamennyi utasítás egybyte-os. A feltétel nélküli RET utasítás a BASIC RETURN utasítás pontos megfelelője: a stackbe legutoljára elített címen folytatódik a program futása. Ez a cím általában CALL utasítással került a stackbe, de nem mindig: egy PUSH utasítással elített cím ugyanúgy megfelel. Persze, ha egy adatot felejtünk a stackben, a processzor azt is címként fogja értelmezni, ha egy RET utasítás végrehajtásakor találja meg!

Restart utasítások: RST

Ezek tulajdonképpen speciális szubrutin hívó utasítások: kódjuk egyben byte, és végrehajtási idejük is mindössze egyharmada a többi szubrutin hívásnak. Ennek ára: a szubrutin kezdőcíme kizárólag 0, 8, 16, 24, 32, 40, 48 vagy 56 lehet csak.

Utasítás	tízes	Kódja tizenhatos
RST p	199+p	ill. C7+p

ahol p kizárólag az előbb felsorolt szubrutin címek valamelyike lehet.

Bit-műveletek: BIT, SET, RES

A Z80 CPU lehetővé teszi, hogy a hozzákapcsolt külső memória (ROM, RAM, ...) tetszőleges bitjének inverzét egyetlen műveleti lépésben a Z flagbe másoljuk. Ugyanez elérhető a CPU 7 db belső egybyte-os regiszterével kapcsolatban is:

Utasítás	Kód Decimális	Hexadecimális	Flag C Z P/V S N H
BIT b,r	203 64+8*b+r	CBH 01 $\underbrace{\quad}_b \underbrace{\quad}_r$. \downarrow ? ? 0 1

Itt b értéke 0-7 lehet, b jelöli a 2^b helyiértékű bitet. Az r értéke 0-7 lehet, jelentése: B, C, D, E, H, L, (HL), illetve A. Pl. az E regiszter (jele 3) 32 helyiértékű, 5. bitje inverzének Z flagbe másolásakor 64+8*5+3 = 107.

tehát BIT 5, E kódja 203, 107, vagyis CBH 6BH.

Ha a HL regiszterpár tartalma 5E4CH, akkor a memória 5E4CH című byte-jának 2. (4 helyiértékű) bitje inverzének Z flagbe másolásakor 64+8*2+6 = 86, tehát

BIT 2, (HL) kódolása 203 86, ill. CBH 56H.

Mint látjuk, ezek az utasítások kétbyte-osak. Az utasítás kódjának fenti első felírásakor a „hexadecimális” oszlopban a második byte-ot bitenként (tehát kettes számrendszerben!) tüntettük fel. (Nem következetes, de talán jobban érthető.) (HL) helyett, szokás szerint, szerepelhet (IX+d), ill. (IY+d) is. Az átirási technika a szokásos, de mégis részletesen kiírjuk, mert a végeredmény szokatlan: négybyte-os utasításokról van szó (sok hűhó egy bitért?):

BIT b, (IX+d) kódolása decimálisan:

221 203 d 70+8-b

hexadecimálisan:

DDH CBH d 01 $\underbrace{\quad}_b \underbrace{\quad}_r$ 110

BIT b, (IY+d) kódolása decimálisan:

253 203 d 70+8-b

hexadecimálisan:

FDH CBH d 01 $\underbrace{\quad}_b \underbrace{\quad}_r$ 110

Vigyázzunk! A 221, 203 prefixek sorrendje kötött (és persze a többi byte sorrendje is kötelezően a feltüntetett!).

Gondolom, azt a Tisztelt Olvasó már régen kitalálta, hogy mire jó egy bit inverzének Z-be másolása! Természetesen: Z-től függő ugró (JP, JR, CALL, RET) utasításban hasznosíthatjuk. Vagyis további 1-2-3 byte-os utasításokkal elérhetjük, hogy a program futása a memória vagy az előírt regiszter tetszőleges bitjének értékétől függjön. Úgy is fogalmazhatunk, hogy a Z flag akkor lesz 1, ha a kérdezett (tesztelt) bit 0 – teljesen úgy, mint a korábbi utasításoknál: a Z flag azt jelzi, ha az eredmény nulla.

Ha a 64+8-b+r kódokat 128-cal megnöveljük (196+8-b+r), akkor a SET utasítást kapjuk, amely a memória, ill. az előírt regiszter megfelelő bitjét 1-re állítja. Ha viszont 64+8-b+r helyére 128+8-b+r kerül, a megfelelő bit törlődik (RES=reset), a bit 0 lesz.

A SET és RES utasítások nem változtatják meg a flagok állását.

Rotálás, shiftelés:

Már korábban említettük, hogy a Z80 mikroprocesszor összeadáson (ADD, ADC) és kivonáson (SUB, SBC) kívül csak a „növeked meg eggyel!” (INC) és a „csökkentsd eggyel” (DEC) számtani műveleteket ismeri. Szorozni, osztani általában nem tud. Tud azonban 2-vel szorozni és osztani. Ez a kettes számrendszerben nagyon könnyű:

$$\begin{array}{r} 00101100 \\ \underline{} \\ 44 : 2 = 22 \end{array}$$

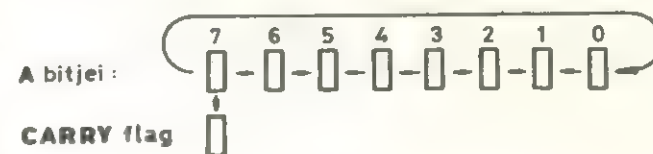
$$\begin{array}{r} 00101100 \\ \underline{} \\ 44 : 2 = 88 \end{array}$$

Látjuk: a számjegyeket egy helyiértékkel balra, illetve jobbra kellett eltolni. A szorzás/osztás szempontjából a legnagyobb/legkisebb helyiértékben álló „1” számjegy gondot okoz. Az ezekre vonatkozó döntéseinket be kell építenünk gépi kódú programjainkba.

A Z80 tervezői többféle, némileg eltérő jobbra/balra eltolási utasítást definiáltak. Ezek, aránylag természetes módon, három csoportba sorolhatók:

I. Az akkumulátorra vonatkozó egybyte-os utasítások:

RLCA (Rotate Left circular accumulator), amely balra tolja el az A akkumulátor bitjeit, az alábbi diagram szerint.



Az ábrából látható, hogy az A egyetlen bitje sem vész el: a 0-6. pozícióban levők eggyel magasabb helyiértékre kerülnek, az eredeti 7. bitről pedig két másolat is készül: az egyik a 0. pozícióba kerül, a másik a Carry flagbe. Ez az utasítás jól használható, ha egy byte minden egyes bitjére külön-külön van szükségünk. A vizsgálandó byte-ot betöltjük az A regiszterbe, majd egy RLCA következik. Ezzel az eredeti 7. helyiértékű bit a C flagbe kerül. Ezt egy C flag szerinti feltételes ugró vagy szubrutinhívó utasítással hasznosítva külön-külön leírhatjuk a 0, ill. 1 bit esetén szükséges programrészletet. Ezután visszaugorva az RLCA utasításra, feldolgozhatjuk a következő bitet. A nyolc bit feldolgozásáig (amit pl. egy DJNZ utasítással számolhatunk) az A regiszter minden bitje 8-szor tolódik el balra, így pontosan visszakerül eredeti helyére. Ezek szerint visszaállt az A regiszter eredeti tartalma, a vizsgálandó byte. Ha erre szükségünk van, külön memória- és időráfordítás nélkül rendelkezésünkre áll a programunk folytatásakor.

Az első csoportba még három utasítás tartozik:

RLA (Rotate left accumulator)

RRA (Rotate right accumulator)

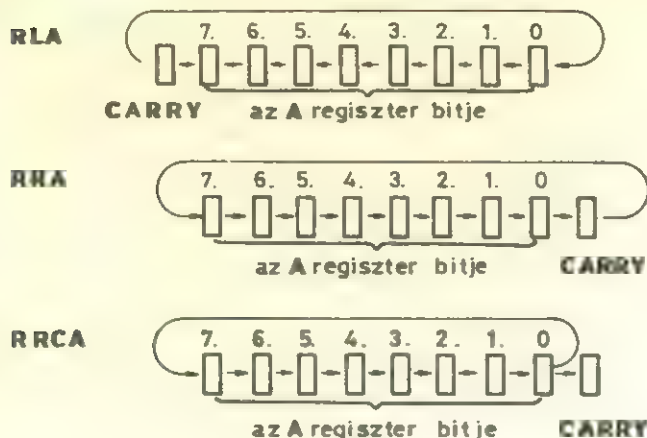
RRCA (Rotate right circular accumulator)

Bármely program,

ha egyszer gépre kerül, elavult!

(A programozás törvényeiből)

Ezek diagramja:



Látható, hogy az RLA és az RRA utasításokban a Carry bit úgy viselkedik, mintha az A 8. bitje lenne. Az RLCA és az RRCA esetében a bitek körforgásában csak az A regiszter bitjei vesznek részt, a Carry bit pedig – a forgási iránytól függően – a legnagyobb, illetve legkisebb helyiértékű bit másolata lesz.

Kódolásuk:

Utasítás	Tízes	Kód	Hexa	Flagek	C	Z	P/V	S	N	H
RLCA	7	07H		†	.	.	.	0	0	
RLA	23	17H		†	.	.	.	0	0	
RRA	31	1FH		†	.	.	.	0	0	
RRCA	15	0FH		†	.	.	.	0	0	

Azt már az előzőekből is tudtuk, hogy a C flag (Carry-bit) értéket kap a művelet végzése során. A táblázatból az is látszik, hogy a Z (zero), P/V (paritás-túlcsoadulás) és a S (signum-előjel) bit (flag) értéke változatlan marad, az N és a H bit pedig törlődik.

II. csoport: regiszterekre, memóriára vonatkozó eltolási műveletek: Az ide sorolt műveletek, a szokásos kódolás szerint, a B, C, D, E, H, L, A regiszterekre, illetve a HL regiszterpár által kijelölt memóriarekeszre vonatkozhatnak, s – ugyancsak szokás szerint – a (HL)-es változat (IX+d), illetve (IY+d)-re is működik, a megfelelő prefix használatával. A művelet végeredménye ugyanabba a regiszterbe, ill. memóriarekeszbe kerül, ahonnan a kiinduló adatot a processzor vette (tehát amit az utasításban az s helyére írtunk). A flagek kezelése egységesen:

C Z P/V S N H

† † P † 0 0

E műveletek mindegyikénél már a regiszterekre vonatkozó változat is két byte – az első byte 203(=CBH), a második a regisztertől és a művelettől függ:

Művelet:	Kódja:	Rövidítés megnevezése:	Magyarázat:
RLC s	203 s	Rotate left circular	
RL s	203 16+s	Rotate left	
RRC s	203 8+s	Rotate right circular	
RR s	203 24+s	Rotate right	
SLA s	203 32+s	Shift left	
SRA s	203 40+s	Shift right	
SRL s	203 56+s	Shift right logical	

Emlékeztetőül: s „értéke”:

regiszter	A	B	C	D	E	H	L	(HL), (IX+d), (IY+d)
s	7	0	2	3	4	5	6	

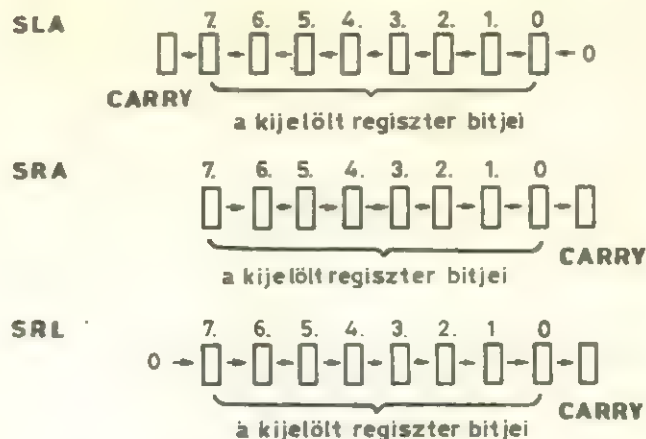
Példaként néhány konkrét utasítás és kódolása:

RLC B	203	0	ill. CBH 00H
RL (HL)	203	22	ill. CBH 16H
RRC (IX+7)	221	203	7 14 ill. DDH CBH 07H 0EH
RR (IY-5)	253	203	251 30 ill. FDH CBH FBH 1EH

Látható, hogy az (IX+d), (IY+d)-re vonatkozó utasításoknál először jön az IX, ill. IY jele, a DD, ill. FD prefix, ezután a CB, ami szintén prefix jellegű, majd a d értéke, s végül a negyedik byte-ból derül ki, hogy melyik eltolási műveletről van szó.

Az első négy művelet ugyanúgy mozgatja a Carry flag és a kijelölt

regiszter bitjeit, mint a hasonló nevű A-ra vonatkozó első csoportbeli utasítás. Ez azt jelenti, hogy pl. RLCA és RLC A (kódjaik: 7, illetve 203, 7) csak a Z, P/V és S flageket kezelik másként, egyébként ugyanaz a hatásuk (természetesen ez a kicsi eltérés pl. egy RET NZ, vagy JR Z, dis utasítás alkalmazásakor döntővé válik!). A három shift (eltolás) művelet diagramja:



Ez az ábra is mutatja, hogy SLA tükörképe SRL, és nem SRA. Az SRA és SRL éppen a legnagyobb helyiértékű bit kezelésében tér el: SRL törli, SRA változatlanul hagyja azt.

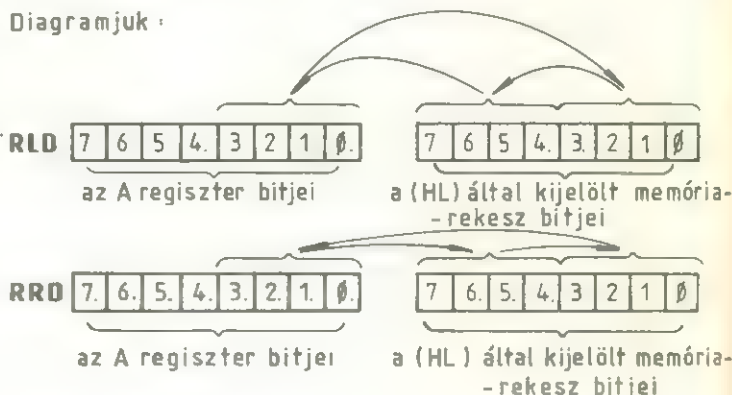
III. csoport: félbyte-os mozgató utasítások:

Ebbe a csoportba mindössze két utasítás tartozik:

Utasítás	Kódolása	Rövidítés magyarázata:
RLD 237 111 ill.	EDH 6FH	Rotation left digit
RRD 237 103 ill.	EDH 67H	Rotation right digit

Az A akkumulátor és a (HL) által kijelölt memóriarekesz tartalmát mozgatják, 4-4 bitet együtt.

Diagramjuk:



Flagek kezelése:

C Z P/V S N H

† P † 0 0

Ez hasonlít a második csoportéhoz, de a Carry bit nem változik meg. E két utasítás az úgynevezett BCD kódolású számbázis alkalmazása esetén tesz jó szolgálatot.

Blokkmozgatás, -keresés:

A következő 8 utasítással könnyen megoldható kisebb-nagyobb memóriaterületek átmásolása, vizsgálata:

Utasítás	Tízes	Kódja	Tizenhatos	Flagek kezelése	C	Z	P/V	S	N	H
LDI	237	160	EDH A0H	.	.	†	.	0	0	
LDIR	237	176	EDH B0H	.	.	0	.	0	0	
LDD	237	168	EDH A8H	.	.	†	.	0	0	
LDDR	237	184	EDH B8H	.	.	0	.	0	0	
CPI	237	161	EDH A1H	.	†	†	.	†	1	†
CPIR	237	177	EDH B1H	.	†	†	.	†	1	†
CPD	237	169	EDH A9H	.	†	†	.	†	1	†
CPDR	237	185	EDH B9H	.	†	†	.	†	1	†

SORVEZETŐ

Az utasítások jelentését egyenként, részletesen megadjuk:

LDI (Load, increment – betöltés növeléssel)

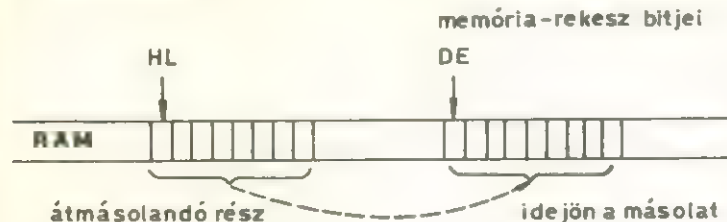
Az LDI utasítás végrehajtásakor a CPU megnézi, hogy mi a HL-regiszterpár és a DE regiszterpár pillanatnyi értéke, és a memória (HL) címen levő byte-ját átmásolja a (DE) címre. Ezután a HL és DE regiszterpár értékét eggyel növeli, a BC regiszterpár értékét eggyel csökkenti. Ha most a BC értéke 0, akkor a P/V flag is, egyébként ez a flag 1 lesz.

LDD (Load, decrement – betöltés csökkentéssel)

Az LDD utasítás az LDI párja: csaknem ugyanúgy működik, de most a HL és DE értékét nem növeli, hanem csökkenti eggyel a processzor. A BC csökkentése és a flagek kezelése is változatlan.

Hogy mi ennek az egésznek az értelme?

Ha egy ROM rutint némileg át akarunk alakítani, általában átmásoljuk a RAM-ba, s ott végezzük el az átalakítást. De ha a képernyő egy darabját mozgatni akarjuk, akkor is a memória egy részletét kell új helyre átmásolni:



Az eredeti helyen a memóriatartalom változatlanul megmarad. A másolás egy módja:

LD HL, honnan kezdődjön a másolás

LD DE, hová kerüljön a másolat

LD BC, hány byte-ot akarunk átmásolni

LDI

JP PE,...

Emlékeztetünk rá, hogy a JP PE,... utasítás azt jelenti, hogy csak akkor ugorjon a megadott címre, ha a P/V flag 1. Természetesen, a programba a ...helyére pontosan be kell írni az LDI utasítás memóriai kezdőcímét.

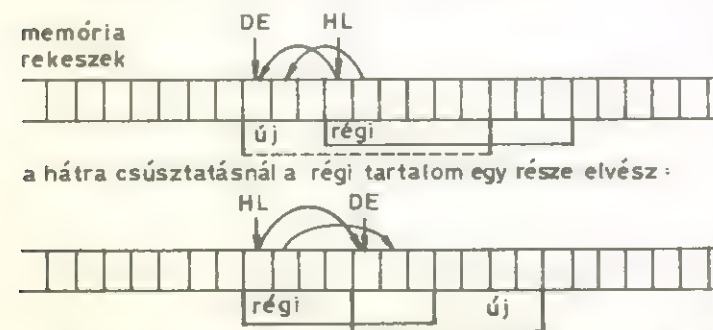
Már ez sem tűnik túl bonyolultnak: örülünk, hogy a HL és DE növelését az LDI automatikusan elvégzi. Így a következő LDI utasítás már a következő byte-ot másolja a következő címre. Sőt, a BC automatikus csökkentése miatt a P/V flag akkor lesz először 0, ha elfogytak az átmásolandó byte-ok.

Még ezt a programrészt is lehet egyszerűsíteni! Pontosan erre szolgál az LDIR utasítás: ez kerül majd az LDI és a JP PE,... helyére.

LDIR (Load, increment, repeat – töltsd, növelj, ismételd!)

Az LDI-nél leírt működést azzal kell kiegészíteni, hogy ha a BC tartalma nem lett 0, az LDIR az újonnan kialakult HL, DE, BC értékekre ismét végrehajt egy LDI utasítást. Ez azt jelenti, hogy mire az LDIR ciklus lejár, a teljes kijelölt memória rész átmásolódik, a BC értéke és a P/V flag biztosan 0 lesz. Ha az átmásolandó memóriaterület még részben sem fedi a kijelölt új memóriaterületet, az LDIR gond nélkül használható. A Z80-at nem érdekli, hogy DE tartalma kisebb vagy nagyobb, mint HL tartalma: vagyis előre-hátra könnyedén áthelyezhetjük a memóriarész tartalmát.

Ha azonban átfedés van a régi és új memóriaterület között, csak az egyik irányba problémamentes az átmásolás.



a hátra csúsztatásnál a régi tartalom egy része elvesz:

A programozók legjobban

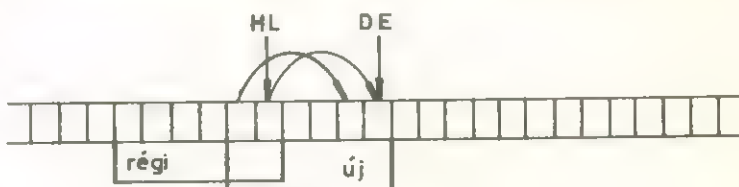
a káromkodás nyelvét ismerik!

(Troutman posztulátumaiból)

Ha ezt betűkkel, szöveggel szemléltetjük, talán még érthetőbb; 6 betű hátrairása:

ELVESZ
1. ELVESZ
2. ELVELZ
3. ELVELV
4. ELVELVE
5. ELVELVEL
6. ELVELVELV

Ezért jó, hogy az LDIR-nek van egy párja, az **LDDR (Load, decrement, repeat – töltsd, csökkentsd, ismételd!)**. Ez az utasítás az LDD-nél leírtakat ismétli, amíg csak a BC 0 nem lesz. Ekkor a P/V is 0, és pontosan BC memóriarekeszt másolt át. Az LDDR utasításnál a régi és az új terület végét töltjük be a HL ill. DE regiszterpárokból:



Úgy kell választanunk az LDIR és LDDR között, hogy minden byte-ról előbb készüljön másolat, mint felülíródna. Ugyanezen elvek szerint választunk az LDI és LDD között. De mikor használjuk azokat, hiszen az LDIR és LDDR „összskomfortosabb”? Ha például a byte-okat nemcsak áthelyezni kell, hanem vizsgálni, esetleg egyes byte-okat kicserélni vagy beszúrni egyes jelek után/helyett egy bytesorozatot, akkor az ismétlés nélküli utasítások lesznek segítségünkre.

CPI (Compare, increment – összehasonlítás, növeléssel)

Az utasítás végrehajtása egy

CP (HL)

INC HL

DEC BC

utasítássorozatra felel meg, eltérő flag kezelése

1. összehasonlítja az A regiszter tartalmát a (HL) memóriarekeszben levő byte-tal. Ha egyenlők, a Z flag 1 lesz, egyébként 0;

2. 1-gyel növeli HL értékét;

3. 1-gyel csökkenti BC értékét. Ha most BC=0 lett, akkor P/V értéke 0, egyébként 1 lesz.

CPD (Compare, decrement – összehasonlítás, csökkentéssel)

Minden ugyanúgy történik, mint CPI-nél, de most INC HL helyett DEC HL utasítást hajt végre a CPU, vagyis HL értékét eggyel csökkenti. A BC csökkentése és flagek állításának szabálya változatlanul megmarad

CPIR (Compare, increment, repeat – összehasonlítás növeléssel, automatikusan ismételve)

A processzor először végrehajt egy CPI utasítást, majd megnézi, hogy a P/V flag=0 vagy Z flag=0 teljesül-e. Ezek bármelyikének (vagy mindkettőnek) teljesülése a CPIR végrehajtásának befejezését jelenti, egyébként újabb CPI következik, stb. Kevésbé technikai megfogalmazásban: a processzor a (HL) címen kezdve, a memóriában levő byte-okat (pontosabban: legfeljebb BC darabot) egyenként összehasonlítja az A regiszterrel. Ha egyezőt talál (Z flag=1), áttér a CPIR után következő utasítás végrehajtására. Ilyenkor BC tartalma alapján megállapítható, hogy (HL)-tól kezdve hányadik byte egyezik A-val, HL alapján pedig azt, hogy ez hol van a memóriában.

Ha a memória tartalma (HL)-tól kezdve BC rekeszen keresztül egyszer sem lesz A-val egyenlő, a processzor akkor is befejezi a vizsgálatot, de most a megálláskor BC=0, amit a P/V flag=0 is jelez.

Természetesen az is lehet, hogy pontosan a BC-edik (tehát az utolsó előírt) összehasonlítás járt eredménnyel, ilyenkor Z flag=1 és P/V=0 egyaránt teljesül.

Ezért CPIR után érdemes először a Z flaget vizsgálni (hogy volt-e egyezés, pl. JR Z, JP Z vagy CALL Z), majd a BC=0 feltételt tesztelni (P/V vizsgálata).

Ezek után természetes, hogy a

CPDR (Compare, decrement, repeat – összehasonlítás csökkentéssel, automatikusan ismételve)

utasítás mindössze abban tér el CPIR-től, hogy HL értékét nem növeli, hanem csökkenti eggyel. Az alkalmazás szempontjából ez azt jelenti, hogy CPIR előlöl hátra, CPDR hátulról előre keres a memóriában.

Gyakorlásul írjunk programot, amely kikeresi az ERROR szót gépünk ROM-jából!

A Z80 és a külvilág kapcsolata

Input, output

Először is le szeretném szögezni, hogy a „külvilág” itt csak azt jelenti, hogy a CPU más áramkörökkel tart kapcsolatot. Ezek az áramkörök lehetnek a számítógép belsejében (többnyire így is van), de lehetnek a készüléken kívül is. A Z80 64K=65536 „külső” egységet, perifériát tud megkülönböztetni. Ezeket a címvezetéseken kiadott jellel különbözteti meg ugyanúgy, mint a memóriarekeszeket. Az írás és az olvasás is elég hasonló módon zajlik le elvileg, mint a memóriánál. A memória, illetve periféria áramkörök úgy ismerik fel, hogy melyikükről van szó, hogy egy-egy speciális vezetéken (MREQ ill. IORQ) a CPU ezt külön jelzi.

Utasítás	Kódolás	Rekesz	Periféria	Flagek
Tízes	Hexa	I/O	cím	C Z P/V S N H
IN A, (n)	219 n	DB n A	A n	. . . P . . . 0 . . .
IN r, (C)	237	ED . . r	B C
	64+8.r			
INI	237 162	ED A2 (HL)	B C
INIR	237 178	ED B2 (HL)	B C
IND	237 170	ED AA (HL)	B C
INDR	237 186	ED BA (HL)	B C
OUT (n), A	211 n	D3 n A	A n
OUT (C), r	237 65+8.r	ED . . r	B C
OUTI	237 163	ED A3 (HL)	B C
OTIR	237 179	ED B3 (HL)	B C
OUTD	237 171	ED AB (HL)	B C
OTDR	237 187	ED BB (HL)	B C

Az IN A, (n) utasítás végrehajtásakor a CPU a 256-A+n perifériáról olvas be. Ez azt jelenti, hogy az A regiszter tartalma kerül a címbusz felső nyolc bitjére, az utasításban szereplő n pedig a címbusz alsó nyolc bitjére. Ezután a CPU jelzi, hogy perifériáról akar olvasni, majd vár egy picit (ennek mértékét a hardver leírásból lehet ismerni), hogy a periféria megadhasa a válaszbyte-ot az adatbuszon, s az így kapott byte-ot elhelyezi az A regiszterben.

Az IN r, (C) utasítás végrehajtásakor az a különbség, hogy a BC regiszterpár tartalma lesz a periféria-cím. r értéke A, B, C, D, E, H, L és (HL) lehet, a szokásos kódolás szerint. Megemlíttük, hogy (HL) esetén a HL tartalma nem változik, csak a flageket állítja be a CPU. Ez jól használható akkor, ha egyszerre csak egy bitet viszünk át, mint pl. a ZX 81, Spectrum vagy HT1080Z kazettakezelése esetén.

Az OUT A, (n) és OUT (C), r utasítások végrehajtási logikája hasonló, csak a CPU nem beolvassa, hanem az adatbuszra kiküldi az adatot.

Ami az IN r, (C) és az OUT (C), r utasítást illeti, a jelölésben ugyan C szerepel, de a cím-buszon mindkét esetben BC jelenik meg. Minthogy a gyakorlatban egy byte is elég a perifériák megkülönböztetésére, a megfelelő logikai áramkörök gyakran csak az alsó byte-ot figyelik. Ilyen gépfelépítés esetén, a rendszer szempontjából a B regiszter tartalma közömbös.

A visszamaradó nyolc utasítás hasonló logikát követ, mint a LDI, ...LDDR utasítás négyese. Az előbbi táblázatból kiolvashatjuk, hogy a periféria-címet minden esetben BC adja, és a (HL) rekeszre vonatkozik az input, ill. output utasítás. A kiadott byte-okat most is BC számolja, a BC csökkentése és a HL változtatása automatikusan történik: HL tartalmát INI, INIR, OUTI és OTIR esetén növeli, a másik négy esetben csökkenti a CPU minden egyes utasítás végrehajtásakor. INIR, INDR, OTIR és OTDR az INI, IND, OUTI és OUTD automatikus ismétlését jelenti, amíg a B 0 nem lesz.

Mégegyszer hangsúlyozzuk, hogy ezen utasítás-csoport használatához részletesen kell ismernünk számítógépünk felépítését (pl. ZX 81 ill. Spectrum esetén az ULA működését).

Interrupt

Mint a bevezetőben már említettük, a Z80 CPU-nak két olyan kivezetése is van, amely működésének megszakítására szolgál. Ezek egyikeként működése programból letiltható. A letiltható megszakítást

maszkolható interruptnak, a másikat nem maszkolható interruptnak nevezzük. (Az előbbi szokás egyszerűen interruptnak nevezni.)

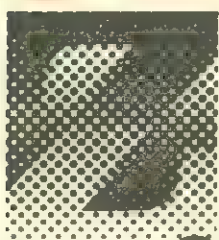
Ha a CPU nem maszkolható megszakítás kérését érkezik, akkor a folyó gépi kódú utasítás befejezése után a PC tartalmát elteszi a stackbe, a PC-be 0066H-t tölt. Ez azt jelenti, hogy egy CALL 0066H utasítást hajt végre a megfelelő elektromos impulzus hatására. Pontosabban ilyenkor még az interrupt flip-flop tartalmát is beállítja. A 0066H címen kezdődően kell leírni azt a programrészletet (szubrutint), amit a nem-maszkolható megszakítás kérés érzékelésekor a CPU végrehajtani köteles. Ezt a szubrutint a RET utasítás egy módosított változata, a RETN zárja le. Ez az előbb említett flip-flopok helyes kezelését biztosítja. Végrehajtásakor a program futása ott folytatódik, ahol az interrupt kérés észlelésekor tartott.

Ha a CPU maszkolható megszakítás kérését kap, ezt csak akkor veszi figyelembe, ha ez engedélyezve van. A gép bekapcsolásakor a RESET hatására a maszkolható megszakítás-kérés mindig tiltott, annak figyelembevételét mindig programból kell engedélyezni EI (enable interrupt) utasítással. Ezt az engedélyt később bármikor visszavonhatjuk DI (disable interrupt) utasítással. Ha szükséges, akárhányszor ki-be kapcsolhatjuk a megszakítás-kérés engedély-

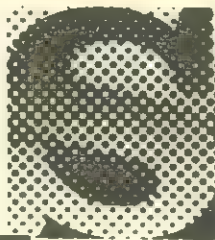
A	B	C	D	E	H	L	(HL)
ADD A,	07	08	01	02	03	04	05
ADC A,	0F	09	09	0A	0B	0C	0D
AND A,	A7	A1	A1	A2	A3	A4	A5
BIT 0,	C847	C848	C841	C842	C843	C844	C845
BIT 1,	C84F	C84F	C849	C84A	C84B	C84C	C84D
BIT 2,	C857	C858	C851	C852	C853	C854	C855
BIT 3,	C85F	C85F	C859	C85A	C85B	C85C	C85D
BIT 4,	C867	C868	C861	C862	C863	C864	C865
BIT 5,	C86F	C86F	C869	C86A	C86B	C86C	C86D
BIT 6,	C877	C878	C871	C872	C873	C874	C875
BIT 7,	C87F	C87F	C879	C87A	C87B	C87C	C87D
CP	BF	08	09	0A	0B	0C	0D
DEC	3D	05	0D	15	1D	25	2D
INC	3C	04	0C	14	1C	24	2C
IN A, (C)	ED78	ED48	ED48	ED58	ED58	ED68	ED68
LD A,	7F	79	79	7A	7B	7C	7D
LD B,	4F	49	49	4A	4B	4C	4D
LD C,	5F	59	59	5A	5B	5C	5D
LD D,	6F	69	69	6A	6B	6C	6D
LD E,	7F	79	79	7A	7B	7C	7D
LD H,	8F	89	89	8A	8B	8C	8D
LD L,	9F	99	99	9A	9B	9C	9D
LD (HL),	77	78	71	72	73	74	75
LD (1X+d),	0D7dd	0D7dd	0D7dd	0D7dd	0D7dd	0D7dd	0D7dd
LD (1Y+d),	F07dd	F07dd	F07dd	F07dd	F07dd	F07dd	F07dd
OR	07	08	01	02	03	04	05
OUT (C),	ED78	ED48	ED48	ED58	ED58	ED68	ED68
RES 0,	C807	C808	C801	C802	C803	C804	C805
RES 1,	C80F	C80F	C809	C80A	C80B	C80C	C80D
RES 2,	C817	C818	C811	C812	C813	C814	C815
RES 3,	C81F	C81F	C819	C81A	C81B	C81C	C81D
RES 4,	C827	C828	C821	C822	C823	C824	C825
RES 5,	C82F	C82F	C829	C82A	C82B	C82C	C82D
RES 6,	C837	C838	C831	C832	C833	C834	C835
RES 7,	C83F	C83F	C839	C83A	C83B	C83C	C83D
RL	C817	C818	C811	C812	C813	C814	C815
RLC	C807	C808	C801	C802	C803	C804	C805
RRC	C81F	C818	C819	C81A	C81B	C81C	C81D
SBC A,	0F	08	09	0A	0B	0C	0D
SET 0,	C807	C808	C801	C802	C803	C804	C805
SET 1,	C80F	C80F	C809	C80A	C80B	C80C	C80D
SET 2,	C817	C818	C811	C812	C813	C814	C815
SET 3,	C81F	C81F	C819	C81A	C81B	C81C	C81D
SET 4,	C827	C828	C821	C822	C823	C824	C825
SET 5,	C82F	C82F	C829	C82A	C82B	C82C	C82D
SET 6,	C837	C838	C831	C832	C833	C834	C835
SET 7,	C83F	C83F	C839	C83A	C83B	C83C	C83D
SLA	C827	C828	C821	C822	C823	C824	C825
SRA	C82F	C828	C829	C82A	C82B	C82C	C82D
SRL	C83F	C838	C839	C83A	C83B	C83C	C83D
SUB	07	08	09	0A	0B	0C	0D
XOR	0F	08	09	0A	0B	0C	0D

	AF	BC	DE	HL	SP	IX	IY
ADD HL,	-	08	18	28	38	-	-
ADD IX,	-	0808	0D18	-	0D38	0D28	-
ADD IY,	-	0D08	F018	-	F038	-	F028
ADC HL,	-	0D4A	ED5A	ED6A	ED7A	-	-
SBC HL,	-	ED4A	ED5A	ED6A	ED7A	-	-
DEC	-	08	18	28	38	0D28	F028
LD PP, nn	-	01nnnn	11nnnn	21nnnn	31nnnn	0D21nnnn	F021nnnn
POP	F1	C1	D1	E1	-	0D01	F001
PUSH	F5	C5	D5	E5	-	0D05	F005
LD PP, (nn)	-	ED4Bnnnn	ED5Bnnnn	ED6Bnnnn	ED7Bnnnn	0D2Bnnnn	F02Bnnnn
LD (nn), PP	-	ED43nnnn	ED53nnnn	ED63nnnn	ED73nnnn	0D23nnnn	F023nnnn
		Z	NC	C	NC	M	P
CALL nn	C0nnnn	C0nnnn	C0nnnn	C0nnnn	C0nnnn	C0nnnn	C0nnnn
JP nn	C3nnnn	C3nnnn	C3nnnn	C3nnnn	C3nnnn	C3nnnn	C3nnnn
JR n	18nn	28nn	38nn	38nn	-	-	-
RET	C8	C8	C8	C8	C8	C8	C8
	0	1	2	3	4	5	6
RST	C7	CF	D7	DF	E7	EF	FF
		növ.	növ+ism.	csökk.	csökk+ism.		
CP	ED41	ED51	ED61	ED71	blokkban keresés		
LD	ED48	ED58	ED68	ED78	blokk másolás		
OUT	ED43	ED53	ED63	ED73	blokk output		
IN	ED42	ED52	ED62	ED72	blokk input		
	I	R	(nn)	(BC)	(DE)	(HL)	
LD A, s	ED57	ED5F	3A0nnnn	0A	1A	7E	A-ba másolás
LD s, A	ED47	ED4F	32nnnn	0E	1E	77	A-ból másolás

Ezek az utasítások sem állítják a flageket.



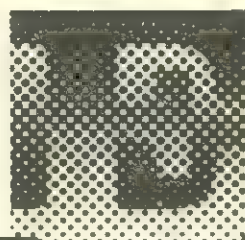
S



Z



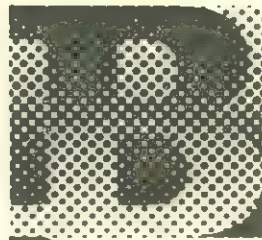
O



T



A



R

AD konverter (vagy analóg digitál átalakító): folytonos elektromos jeleket kódokká alakító készülék.

AI (mesterséges intelligencia) gép: a számítógépek következő nemzedéke.

alfanumerikus karakterek: betűk, számok.

analóg digitál átalakító: folytonos elektromos jeleket időben és mértékben meghatározott egységekre bontó készülék.

ASSEMBLER: a gépi kódhoz közel álló számítógépes nyelv **beolvasási biztonság**: hogy milyen eséllyel sikerül a kazettára kivitt programot a memóriába visszajátszani

berendezés-orientált áramkör: speciális feladatra (berendezéshez) készített egyedi (vagy kis szériás) áramkör

beszédszintetizátor: olyan szerkentyű, ami a gép mondani-valóját „emberi hangon” közli, felolvassa

bit: egy kettes számrendszerbeli helyiérték (0 vagy 1)

byte: 8 bitből álló memória-„egység”

botkormány: lásd joystick

bővítés: kiegészítő hardver csatlakoztatása

busz-csatlakozó: a központi egység adat- és címvonalaira való csatlakozás helye

cursor (ejtsd körször): a következő nyomtatás vagy adatbevitel helye a képernyőn

DEBUGGER: program más programok „belövésére” azaz ellenőrzésére és a hibák javítására

DEF FN: függvényt definiáló BASIC-utasítás

DELETE (ejtsd dilit): sorok törlését lehetővé tévő parancs

DRAW (ejtsd dró): grafikai funkciók ellátásának megkönnyítésére szolgáló BASIC-utasítás

editálás: utasítások „átszerkesztése”, törlése, kiegészítése, módosítása

elektroncső: hagyományos elektronikus jelerősítő alkatrész

ELSE (ejtsd elaz): az „IF” feltételes utasítás másik ága, az utána következő utasítás akkor hajtódik végre, ha a feltétel nem teljesül

EPROM: átprogramozható (égetéssel) csak olvasható memória

felbontóképesség: hogy hány sorban és oszlopban lehet pixeleket rajzolni

félgrafikus képernyő: alkalmi megfogalmazása annak, hogy a gép billentyűzete bizonyos grafikai jelek felvitelére alkalmas

fényceruza: olyan, a számítógéppel összekapcsolt „ceruza”, amely a géphez kapcsolt megjelenítő adott pontjához érintve a pont koordinátáit a gép memóriájába továbbítja

fényesség: a Spectrumon a kiírt jelek és a háttér fényességének különbsége (kontrasztja) kétféle értékre állítható be

file kezelés: logikailag összetartozó adatok halmazának kezelése a számítógép által

FLASH (ejtsd fles): karakterek, feliratok villogtatására szolgáló utasítás. (A Spectrumnál minden kiírást is villogtathatunk ennek segítségével.)

floppy (disc): hajlékony lemez, amelyre mágneses elven adatokat rögzíthetünk

fordítóprogram: olyan program, amely a BASIC-programot lefordítja a gép saját nyelvére

frekvencia: hangmagasság

frekvenciatartomány: „hangterjedelem”. (Utóbbi két szónak sok más értelmezése is lehetséges.)

félvezető: az integrált áramkörök alapanyaga többnyire szilícium vagy germánium

FULL SCREEN EDITOR: az egész képernyőn javíthatjuk vele programot tetszés szerint váltogatva a sorokat

gépi kód: a gép saját nyelve, a BASIC-utasításokat először erre fordítja le, csak azután tudja végrehajtani

grafikus karakterek: ezek a jelek, amelyekkel egyszerű ábrák rajzolhatók a képernyőre

hanggenerátor: a gép programozható „hangképző szerve”

IF: a BASIC-ben (és más nyelvekben) az egyik feltételes utasítás séma első szava (az angol szó jelentése: ha) **integrált áramkör**: egyetlen (rendszerint félvezető) darabból, speciális technológiával kialakított, miniatürizált áramkör **intelligens terminál**: önálló feladatok végzésére is alkalmas terminál

interface (ejtsd interfész): más gépekhez vagy perifériákhoz való kapcsolódási lehetőség

joystick (ejtsd dzsojsztik): mozgatható kar, amely jelet ad a gépnek, így például játékoknál figurák több irányú mozgására alkalmas

karakter: a gép által megjeleníthető, előre rögzített jelkészlet valamelyik eleme

kimenő jelszint: a magnóból „kimenő” elektromos jel átlagos erőssége

karakterpozíció: egy „leütésnyi” hely a képernyőn (vagy sornyomtatón)

képdigitalizáló: az optikai jeleket bit-sorozattá alakítja át

katalógus áramkör: nagy sorozatban gyártott, szabványos, olcsó (integrált) áramkör

know-how: (ejtsd nóhau) technológiai, szervezési vagy más, a gyártásnál felhasználható ismeret

INKEY\$: BASIC-függvény, értéke az éppen lenyomott billentyűnek megfelelő karakter

lapozás: olyan technika, amellyel választhatóan több (a HT-nél két „fél”) képernyő jeleníthető meg

lemezmeghajtó (floppy drive): a számítógép mágneslemez háttértárolásának műszaki eszköze

licence: engedély mások által kifejlesztett gyártási technológiák felhasználására

maszk: integrált áramkörök készítéséhez szükséges fotósabló

mátrixnyomtató: speciális nagy sebességű nyomtató

memória: adatok és programok tárolására szolgáló egység

memóriabővítés: a géphez csatlakoztatható külön memória (RAM)

MERGE (ejtsd mördza): olyan utasítás, amelynek segítségével új programokat tudunk beolvasni a régi kitörlése nélkül

mikroprocesszor: (CHIP) a mikrogép „lelke”, a gép működését vezérlő integrált áramkör

monitor: az az üzemmód, amelyben gépi kódú programokat lehet bevenni a gépbe és azokat ellenőrizni

nagy felbontású grafika: ha a gép a képernyőn sok pontot tud külön megjeleníteni

négyszögjel: állandó erősségű hangimpulzusok és szünetek váltakozása

nyomtatás = printer: a számítógép által vezérelt „írógép”

ON: egy feltételes utasítástípus kulcsszava a BASIC-ban

ON ERROR GOTO: olyan BASIC-utasítás, amely a program futása közben előforduló hibák kivédésének segítségét szolgálja

output port (ejtsd autput port): kimeneti csatorna, amelyen át különböző perifériák vezérelhetők

párhuzamos interface: egységeket összekapcsoló berendezés, ahol egyidőben sok információ oda-vissza továbbítására van lehetőség

periféria: a géphez csatlakoztatható megjelenítő, tároló és adatbeviteli eszközök

pixel: a grafikus utasítások által megjeleníthető legkisebb egység (pont vagy kis négyzet)

plotter: rajzgép

POKE: olyan BASIC-utasítás, amely lehetővé teszi, hogy a gép bármelyik byte-jának értéket adjunk

POP: utasítás, amellyel közvetlenül kivethetünk egy értéket egy speciális memóriából

printer: (lásd nyomtató)

PRINT AT: BASIC-ben kiírás a képernyő adott helyére.

PRINT USING (ejtsd print juzing): BASIC kiíró utasítás a kiírási formátum (például számjegyek száma, előjelek, kezdő 0-ák stb.) megadására

program: feladat végrehajtására összeállított utasítássorozat
RAM (angol betűszó): a gépet használó számára teljesen hozzáférhető (felülírható és kiolvasható) memóriaterület
RENUMBER (ejtsd rinámber): automatikus újrászámozás
RESET (ejtsd riszet): utasítás, amellyel a géphez kapcsolt megjelenítő bármely „felgyújtott” pontját kikapcsolhatjuk
reset (ejtsd riszet): - gomb segítségével a „megzavarodott” gép ismét alaphelyzetbe állítható

ROM: (angol betűszó) csak kiolvasható memóriaterület, amely a gép programozhatóságát biztosító „tudásanyagot” tartalmazza

RS 232: soros adatátvitelre szolgáló szabványos kimenet
SAVE (ejtsd széjv): olyan parancs, amellyel programokat és adatokat kazettán vagy mágneslemezen lehet tárolni
sebesség: adott idő alatt végrehajtott elemi utasítások száma

SCREEN \$: (ejtsd szkrin): olyan függvény a Spectrumnál, amely megadja, hogy a képernyő adott helyén milyen karakter áll

SET: utasítás, amellyel a géphez kapcsolt megjelenítő bármely pontját „felgyújthatjuk”

SHIFT: olyasmi, mint az írógépen a betűváltó

soros interface: egységeket összekapcsoló berendezés, ahol csak egyféle információ egyidejű továbbítására van lehetőség

soros kapcsolás: nem párhuzamos, tehát nem teszi lehetővé a perifériák egyidejű működtetését

szilícium: félvezető elem

szintaxis: a programíráshoz vonatkozó formai szabályok összessége

szoftver: mindaz, ami a gépbe „beleírható”

TAB: BASIC-ben a kiírásnál előre megadható oszlopsorszám
tápegység: a hálózati feszültséget a berendezés szükségleteinek megfelelő mértékűre és típusúra átalakító berendezés

terminál: nagyobb számítógépek adatvégállomásai, innen lehet „kommunikálni” a géppel

TRACE (ejtsd trész): annyi mint nyomkövetés. Olyan parancs, amely egy program végrehajtása közben lehetővé teszi, hogy kövessük, hol tart épp a program.

tranzisztor: félvezetőből készült jelerősítő alkatrész

VERIFY (ejtsd verifáj): BASIC-parancs a kazettára vagy disckre kivitt program ellenőrzésére, az eredetivel való összevetés révén

A SZUPER BIT-LET az ÖTLET számítástechnikai melléklete, a BIT-LET retrospektív különnkiadása, amely a BIT-LET első 12 számára épül, de néhány későbbi anyagot is tartalmaz. • Szerkesztette: Angyalosi László • A szerkesztésben közreműködött: Halász Péter, Király Zoltán, Török Turul, Székely Jenő • Művészeti szerkesztő: Pribelszky Pál • Tördelő: Domokos Imre • Fotók: Gál Imre

SZINORG

SZERVEZŐ-FEJLESZTŐ

LEÁNYVÁLLALAT

ÉGSZI

IBM PC-XT

SZÁMÍTÓGÉPEK

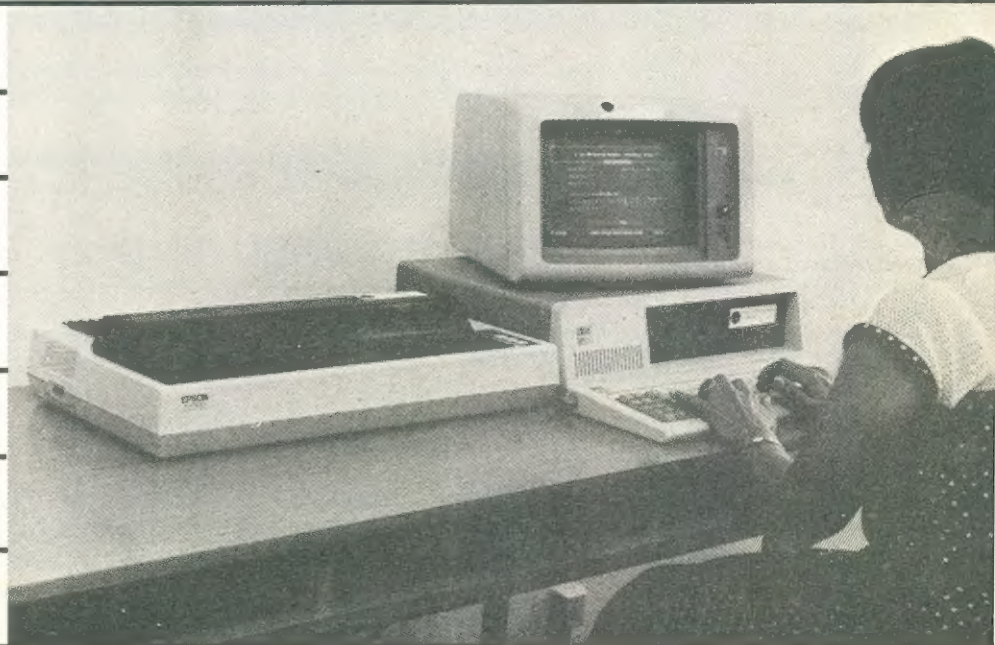
BÉRBEADÁSA,

LÍZINGJE,

BŐVÍTETT

VÁLTOZATBAN

IS.



Címünk:

SZINORG LEÁNYVÁLLALAT

Budapest XI., Bartók Béla út 152.

Telefon: 460-724 Kerkusa Sándor

BIT-LET-ünk jó hagyományai közé tartoznak a pályázatok. Volt már harmadgépnyerő, félgépnyerő, HT-nyerő, gépnyerő. Primo-nyerő, Micolor-nyerő, kétgépnyerő. Szuper BIT-LET-ünkben sem maradhat ki a pályázat tehát. Ezúttal Lukács József engedett szelíd rábeszélésünknek, s ajánlott föl pályázó kedvű olvasóinknak egyet a KIT-ként bevezetett HOMELAB 3 gépből. Megkíméljük azonban a szerencsés nyertest az építkezés gyötrelmeitől, s Lukács József készen adja majd át a gépet.
A feladat megoldásait 1986. május 31-ig lehet beküldeni az OTLET szerkesztőségének címére – Budapest 1986. Kérjük, hogy a Gépnyerő szelvényt a boríték külsejére szíveskedjenek fölragasztani!

Gépnyerő

HOMELAB 3

SZUPER BIT-LET

FELADAT:

Börönd Ödön és családja gyakran mennek nagyobb utazásra, s ilyenkor természetesen minden holmijukat bőröndökbe rakják, amikről azt kell tudni, hogy hatalmas nagyok, de elég gyengék; így 1-1 bőröndbe tetszőlegesen sok dolog kerülhet, ha az összsúlyuk nem több 6 kg-nál.

Ödön sohasem hajlandó részt venni a pakolásban. A felesége szívesen pakol, de csak akkor, ha egy héttel előbb megkapja a bepakolandó dolgok listáját (a súlyok feltüntetésével), ilyenkor azonban mindig képes minimális számú bőröndbe berakni az elvitelre szánt holmikat. (Itt és a továbbiakban feltesszük, hogy egyik holmi sem nehezebb 6 kg-nál.)

Ödön fia, Benedek, képes 2 óra alatt bepakolni, ha a holmik valahová le vannak rakva szépen sorban. A következő eljárást követi Benedek: sorba rakja az összes bőröndöt, aztán mindig megfogja a következő holmit, s megnézi, befér-e az első bőröndbe. Ha nem, akkor megy tovább, s végül az első olyan bőröndbe rakja, amelyikbe már belefér. Ha minden holmit elrakott, akkor az üresen maradt bőröndöket visszarakja a helyére. (Bőröndéknek rengeteg bőröndjük van, így mindig marad üres.)

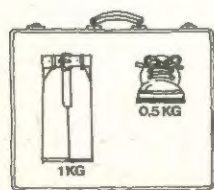
Börönd Ödön lányának, Rebekának, egy délelőtt kell a bepakoláshoz; ugyanis ő először sorba rakja a holmikat, előre a legnehezebbet, s í. t., utoljára a legkönnyebbet. Majd ezután ugyanazt csinálja, amit az öccse, Benedek.

Ha adott egy L lista (azaz súlyok sorozata, mivel mint láttuk, a pakolásnál csak a holmik súlya lényeges), akkor ezt a „listát” a mama M(L), Benedek B(L), Rebeka R(L) db bőröndbe tudja elpakolni; világos, hogy ha ismerjük a listát, akkor M(L), B(L), és R(L) kiszámítható, s persze általában nem lesznek egyenlők.

KÉRDÉSEK:

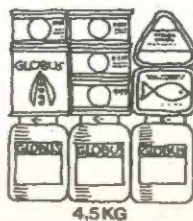
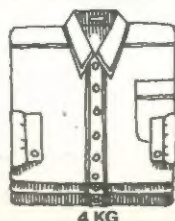
1. Bizonyítsuk be, hogy akármilyen holmisorozat esetén Rebeka is és Benedek is kevesebb bőröndbe pakol, mint a mama által felhasznált bőröndök számának a kétszerese. Azaz lássuk be, hogy tetszőleges L lista esetén:
 $B(L) < 2 \cdot M(L)$; $R(L) < 2 \cdot M(L)$
2. Adjuk meg holmiknak (ill. súlyoknak) egy olyan sorozatát, melyet a mama 3, Benedek és Rebeka viszont 4 bőröndbe tud bepakolni. Azaz egy olyan L1 listát kérünk, melyre:
 $M(L1) = 3$; $B(L1) = R(L1) = 4$
3. Adjunk meg olyan holmi- (súly-) sorozatot, melyet a mama és Benedek 2, Rebeka viszont 3 bőröndbe pakol. Tehát olyan L2 lista kell, melyre:
 $M(L2) = B(L2) = 2$; $R(L2) = 3$
4. Végül kérünk egy olyan holmi- (súly) sorozatot, amelyet a mama és Rebeka 6, Benedek viszont 10 bőröndbe pakol. Itt tehát olyan L3 listát kérünk, melyre:
 $M(L3) = R(L3) = 6$; $B(L3) = 10$

SZUPER BIT-LET GÉPNYERŐ



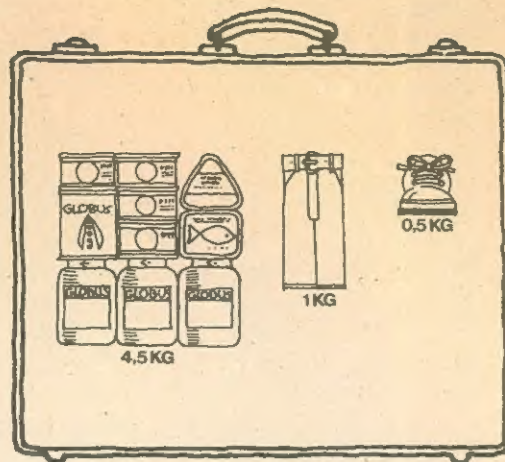
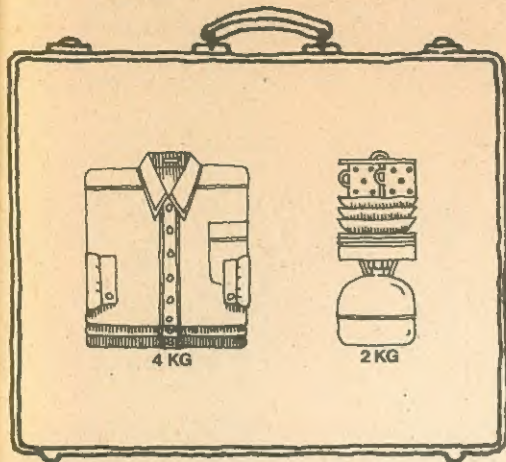
Ezt a szelvényt szíveskedjenek fölragasztani a megfűtést tartalmazó borítékra. Beküldési határidő: 1986. május 31.

Bepakolandó holmik:
 1-1 ilyen csomag előre elkészítve 1 egység
 L = (4 kg; 4,5 kg; 5 kg; 1 kg; 2 kg)

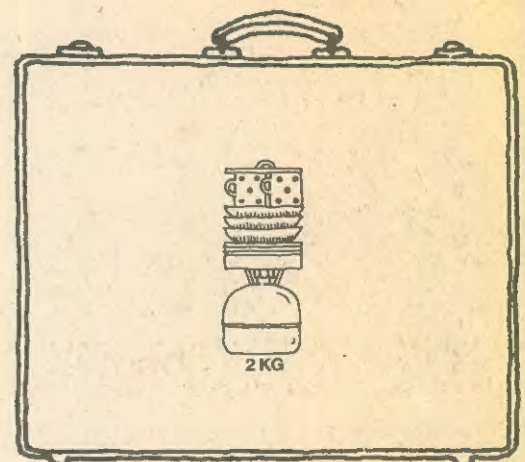
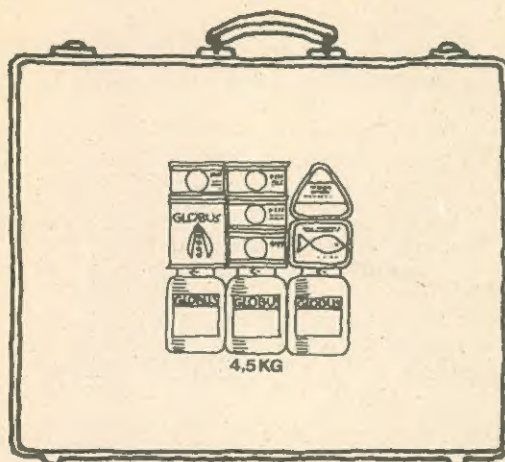
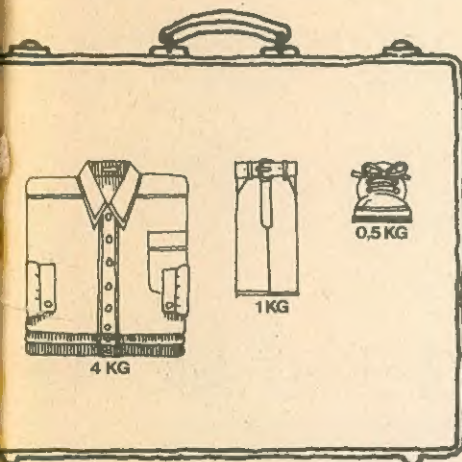


GÉPNYERŐ

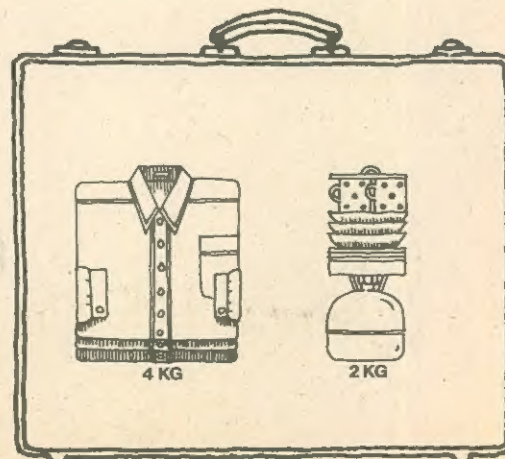
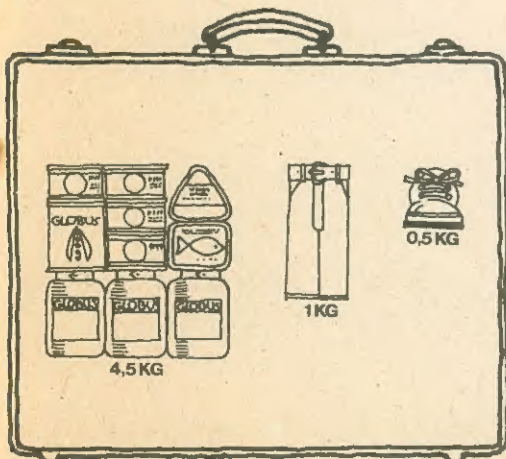
A mama így pakol:
tehát $M(L) = 2$



Benedek így:
tehát $B(1) = 3$

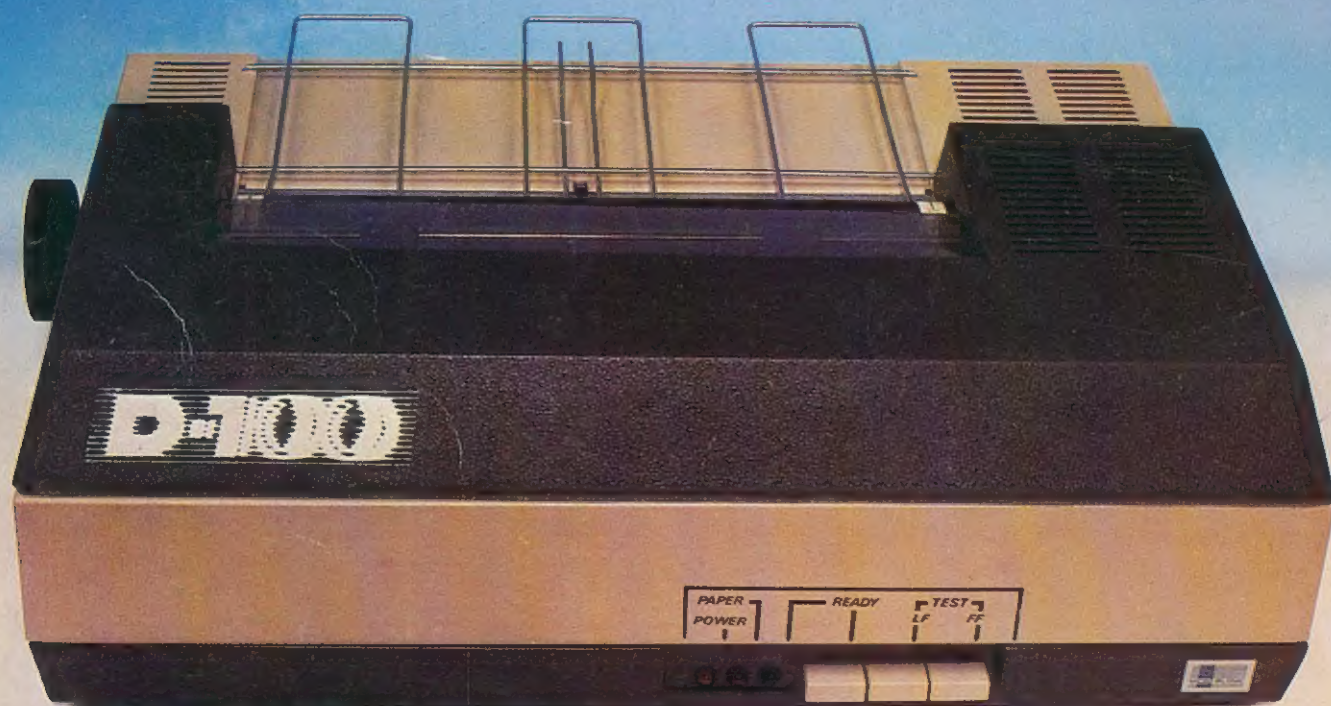


Rebeka pedig így:
tehát $R(L) = 2$



D-100

**UNIVERZÁLIS
MÁTRIXNYOMTATÓ
LEGMEGBÍZHATÓBB, LEGOLCSÓBB,
LEGGYORSABB
ÁRA: 57 700 FORINT**



**SZÁMÍTÁSTECHNIKA-
ALKALMAZÁSI
VÁLLALAT**

BP. XI. KERÜLET, VAHOT U. 6.

**KERESKEDELMI IRODA
ELEKFY KRISZTINA
TELEFON: 668-011/194
TELEX: 22-6269**

